1999
SETIEMBRE
21
S/. 6,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

- Brain Powerd
- Fushigi Yuugi
- Gasaraki
- Marine Color
- Codename: Oso Panda
- Agenda
- Karaoke
- Otaku Virtual
- Suplemento Tenkaichi
- Afiche de Escaflowne

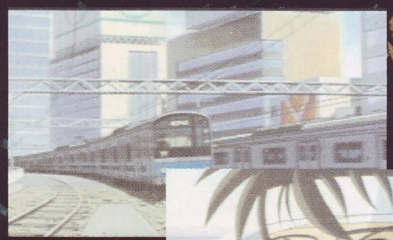
Hecho el Depósito Legal
Ley 26905
Reg-98-1354

El famoso detective Conan

EL RELOJ DEL RASCACIELOS

EL RELOJ DEL RASCACIELOS

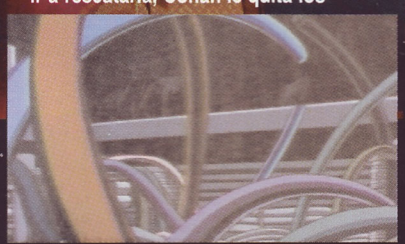
Una invitación del arquitecto Teiyi Moriya lleva a Conan, Ran y el detective Kogoro a una reunión en su casa. Ran, quien aceptó ir a cambio de una cita al cine con Shinichi Kudou (Conan), conversa amenamente con el arquitecto, el cual les muestra las fotos de sus principales obras en la ciudad. Conan, quien fue el que recibió la invitación (que iba dirigida a Shinichi), escucha cuando Ran al despedirse del arquitecto, le cuenta de la cita que tiene con Shinichi esa noche en el edificio Beika y de la chompa roja (su color favorito) que le comprara por ser mañana su cumpleaños. Al llegar a la casa del profesor Agasa, empiezan los problemas para Shinichi, un sujeto amenaza a Conan por teléfono al decirle que ha colocado una bomba en un parque cercano. Conan actúa rápidamente y logra evitar que la bomba (que estaba en un avión de juguete), dañe a sus amigos. Inmediatamente después recibe otra amenaza, esta vez, la bomba se encuentra a un lado de la estación Beika. Al limite de tiempo y ayudado porque extrañamente se detuvo el reloj unos segundos, Conan logra alejar el peligro no sin salir dañado por la explosión. En el hospital, Conan empieza a reunir datos. En primer lugar el Inspector Meguro le dice que todas las bombas eran plásticas, el mismo material robado hace poco y usado en un reciente incendio, por lo que deducen que el autor de los atentados es el mismo. Además, recuerdan que Shinichi al resolver un caso hace algún tiempo, hizo que el alcalde renunciara a su cargo y dejara un proyecto de reconstrucción de la ciudad en foja cero por lo que piensan que se puede tratar de alguna venganza. Por ultimo, su pequeña amiga Ayumi, le cuenta que el hombre que le regaló el avión tenia un olor dulzón. Mientras piensan de quien se puede tratar, reciben otra amenaza. Esta vez el sujeto ha colocado 5 bombas en la línea de trenes Kanyo de Tokio, las cuales se activarán a las 4 pm, explotando si alguno de los trenes rebaja los 60 Km/h y, sin falta, al atardecer. Actúan rápidamente



y logran mantener todos los trenes a esa velocidad, pero los pasajeros se impacientan y quieren saber porque no se detienen los trenes. Afortunadamente, por un comentario del profesor Agata, Conan logra descubrir que las bombas están en los rieles de los trenes y se activan cada vez que los trenes de 200m cada uno, pasan sobre ellas, puesto que si pasan mas de 12 segundos a la sombra, estas explotaran. De ahí que no podían bajar de los 60 Km/h. Basta entonces con desviar los trenes a una zona que no sea la línea Kanyo. Así lo hacen y antes del atardecer encuentran y desactivan todas las bombas. Mas tarde, por un reportaje de televisivo, Conan se da cuenta que todas las bombas fueron puestas en lugares cercanos a las edificaciones del arquitecto Moriya, por lo que deciden ir a interrogarlo. En casa del arquitecto, mientras este esta siendo interrogado por el inspector Shiratori, Conan se da cuenta de un olor dulzón en el arquitecto y sospecha de él. Va a la habitación de las fotos y al ver una maqueta de un proyecto para la nueva ciudad de Nishita, induce que Moriya fue el autor de todos lo atentados para poder reconstruir la ciudad con un estilo arquitectónico maduro y a la vez vengarse de Shinichi, pues él truncó su deseo de reconstruir la ciudad. Entonces, hábilmente lo desenmascara ante los inspectores quienes lo arrestan. Pero no todo ha terminado, Moriya ha puesto los restantes explosivos en su ultima edificación, el

edificio Beika. Conan recuerda que Ran le comento a Moriya que iba a reunirse a ver la película *Atados por un hilo Rojo* en ese sitio, pero es muy tarde para avisarle. Una de las bombas ha explotado, dejando atrapada a Ran en el interior. Antes de ir a rescatarla, Conan le quita los

planos de la bomba a Moriya quien le dice que le comunique a Shinichi que le ha preparado 3 minutos para celebrar. Llega al edificio semidestruido, pero una puerta atascada lo separa de Ran. Entonces le pide que busque si hay alguna bomba, la que Ran encuentra rápidamente. La bomba explotará a las 12 y 3 minuto de la noche por lo que Conan le dice a Ran que tendrá que desactivarla. Proceden con ayuda del plano, pero al llegar último cable, se detienen al encontrar un cable rojo y otro azul que no están en el plano. Conan, resignado, le pide a Ran que escoja el que más le guste. Antes de hacerlo, Ran a manera de despedida, le desea feliz cumpleaños y él le confiesa sus sentimientos hacia ella. Un derrumbe los obliga a retirarse de la puerta que los separa justo cuando los rescatistas llegan. Un comentario le ayuda a deducir que el arquitecto se refería a su cumpleaños. Como sabía cuál era su color favorito, de seguro, con el cordón rojo, la bomba explotará. Quiere avisarle esto a Ran, pero ya no la escucha. Ella, pensando en su color favorito corta uno de los cables y detiene la bomba. Ya a salvo Conan le pregunta porque escogió el cable azul a lo que ella responde: "si hubiera escogido el rojo seria como si cortara el hilo rojo que nos une a Shinichi y a mí, como en la película que íbamos a ver...".



Rurouni Kenshin ep. 40-41

La última espada de Shakku

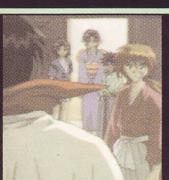
Al encontrarse a Kenshin frente al templo, Chou le pregunta si también viene por la última espada de Shakku. Este le exige que suelte al niño, pero Chou se burla de él, cuelga al niño en un árbol y arremete contra el destajador. Con mucha habilidad, Himura logra conectarle un golpe en la espalda con la funda de su espada. El asesino se enfurece pues le ha roto una de sus hojas, y saca una de las primeras espadas hechas por Chakku, la espada de doble filo. Sin embargo, Kenshin también consigue destrozarla de un golpe.

En ese momento, llegan al templo Misao, Okina, Seiku y su esposa en busca de Iori, y quedan

paralizados al reconocer que Chou tiene envuelta en su cintura otra espada de Shakku, la *Hakujin no Tachi*, la más peligrosa que existe; bien usada hace imposible cualquier escapatoria. Entendiendo que la razón por la que pelea Kenshin es su hijo, decide ayudarlo a conseguir la última espada que hizo su padre, y lo logra a tiempo para que éste logre vencer al coleccionista de espadas. Finalmente se dan cuenta de que la última espada de Shakku es también una Sakabatou, que al quedarse sin mango revela una inscripción. A través de ella se descubre que en algún momento el viejo fabricante de espadas tuvo la esperanza de un futuro diferente.

Más tarde, Okina le entrega a Kenshin la dirección donde puede encontrar a Seijuro Hiko, y éste se marcha en su busca. Misao lo sigue y se topa casualmente con Yahiko, quien intentaba seguir a Aoshi. Luego de entablar conversación, Kaoru se da cuenta de que Misao conoce a Kenshin. Misao los lleva a su casa y Kaoru le pide que la lleve a ver a Kenshin, lo que finalmente acepta.

Al mismo tiempo, Kenshin se encuentra con su maestro, ahora convertido en un artista de cerámica. Le pide que le enseñe el principio secreto del Hiten Mitsurugi Ryuu que no aprendió hace 15 años, pero éste se niega argumentando que la cicatriz que tiene y lo que está pasando ahora es por culpa de su



irresponsabilidad. Kaoru, Misao y Yahiko llegan a la casa de Seijuro justo cuando éste echaba a su discípulo. El maestro, al ver a los recién llegados, ordena a Kenshin traer agua para así poder saber qué ha hecho durante los diez años de separación. Al volver, la actitud del maestro es diferente; además no puede dejar que Makoto Shishio esté por ahí sembrando el terror. Así, se marchan para comenzar con su entrenamiento. Ya de regreso a la casa, Kaoru recuerda que olvidó hablarle a Kenshin sobre la presencia de Aoshi en la ciudad. Misao le pregunta de qué habla y Kaoru le responde que tiene una historia que contarle y puede que no le guste.

agenda sugoi

MASAKA

CLUB SUGOI SETIEMBRE

UTENA tv ep. 37-39
KENSHIN tv ep. 42-43
NUKU NUKU tv ep. 12
KARE KANO tv ep. 3
GUNBUSTER ova ep. 3
EL-HAZARD ova ep. 3
¡SORPRESA!
¡SORPRESA!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores).

Club Sugoi se prepara para renovar su programación con una Maratón Especial de Series de TV, que se realizará este 25 de setiembre. De ella saldrán los nuevos títulos de estreno en la programación de Club Sugoi.
No te pierdas esta oportunidad de participar y asegura tu entrada en la Librería Sugoi.
Ahora más que nunca, si te gusta el anime, debes pertenecer a Club Sugoi.

MARATÓN OCTUBRE

EVANGELION tv ep. 25-26
ESCAFLOWNE tv ep. 21-23
MAZE tv ep. 22-23
KENSHIN ova 3
MAHOU TSUKAI TAI! ova 4

Fecha: domingo 31 de octubre
Horarios: 10 am y 3 pm
Lugar: Liceo Naval "Almirante Guise"
Calle Monti s/n, San Borja
(altura cuadra 28 Av. Aviación)

Venta de entradas:
Librería SUGOI

OCTUBRE

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
31 **XV Maratón SUGOI** *Deejay (Street Figthter 2)*					**1**	**2** *Minky Momo (Minky Momo)*
3	**4** *Dragon Shiryu (Saint Seiya)*	**5**	**6** *Mazao y Kazuo Tachibana (Captain Tsubasa)*	**7** **Sugoi al Aire** (97.7 FM, 9:00 pm)	**8** **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 8:00 pm)	**9**
10 **Club Sugoi Lima 1 (11:00 am)** *Min Mei Lin (Macross)*	**11** *Nakoruru (Samurai Shodow)*	**12**	**13**	**14** **Sugoi al Aire** (97.7 FM, 9:00 pm)	**15** **Sugoi Te Ve** (Uranio 15, 8:00 pm)	**16**
17 **Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)**	**18**	**19**	**20** *Linna Yamazaki (Bubblegum Crisis)*	**21** **Sugoi al Aire** (97.7 FM, 9:00 pm)	**22** *Minako Aino (Sailor Moon)* **Sugoi Te Ve**	**23**
24 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)**	**25**	**26** *Yui Hongo (Fushigi Yuugi)*	**27**	**28** **Sugoi al Aire** (97.7 FM, 9:00 pm)	**29** *Setsuna Meiou (Sailor Moon)* **Sugoi Te Ve**	**30** Wyvern Rhadamanthys (Saint Seiya)

CLUB SUGOI

MAS QUE VER Y OIR..

El mes de agosto fue muy apretado para Club Sugoi: aparte de las habituales reuniones del club, más la Maratón de Anime de todos los meses, tuvimos el I Torneo deportivo de Club Sugoi, la inscripción para nuestras brigadas de Defensa Civil y todos los preparativos par el concurso Nodo Jiman, que se realizará el domingo 19 de setiembre en el Centro Cultural Peruano Japonés.

Así, Club Sugoi, respondiendo al pedido de sus socios, ofrece actividades alternas a sus proyecciones de anime, lo que permite que nuestros asociados pasen momentos de sana diversión y puedan conocerse entre sí participando de estas actividades.

Respecto de las brigadas de Defensa Civil, son muy necesarias, pues mediante ellas brindaremos a nuestros socios óptimas medidas de seguridad en caso de culaquier percance. En este momento, se analizan las largas listas de voluntarios para coordinar el inicio de las jornadas de capacitación que permitirán seleccionar a los mejor preparados para cooperar en caso de emergencias.

El I Torneo Deportivo era un viejo proyecto que se tenía para el Club y que en agosto pudimos realizar con éxito. En él se presentaron muchos participantes en dos fechas reñidas y divertidas para todos. Se espera que éste sea el primer paso en el establecimiento de un torneo más largo y mejor organizado, que aglutine a mayor cantidad de asociados. De ellos depende.

Por último, en el marco de las celebraciones por los 100 años de la Inmigración Japonesa al Perú, la cadena japonesa de televisión NHK organiza en Lima un grabación especial de su famoso programa de canto Nodo Jiman. Los socios del club no dejaron pasar la oportunidad y se inscribieron masivamente para participar, lógicamente cantando las canciones de sus animes favoritos.

Así continúan las actividades del club, las cuales esperamos hayan sido del agrado de todos los socios (aunque su participación nos indican que sí). Recuerda: todo aquello que deseas saber del manga y el anime está aquí, en Proyecto Sugoi.

a David Cárdenas

CADENA SUGOI

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) por correo a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al (01) 346-2649

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo, junto con un borrador de contrato, para tu aprobación.

Al cierre de la presente edición, ya atienden al público locales de Cadena Sugoi en las siguientes ciudades:

LIMA: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) #1219 (Cercado), Sebastián Barranca 1591, Stand A1 (La Victoria)
TACNA: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
AREQUIPA: Centro Comercial Panorámico, tienda 219

¡No pierdas la oportunidad de fundar tu propio negocio!

Entrénate, gana poder y salud en el
CENTRO DE ARTES MARCIALES
"WAYO SALAS"
Eduardo Salas Pooley
CHI-KUNG y KARATE TRADICIONAL
Av Aviación 2906 - 302 Telf. 4762657
San Borja - Lima - Perú

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, Dacio Estrella, Khaled Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Francisco Alonzo
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Freddy Calienes, K'mil Encalada, Laila Escudero, Percy Garro, Alfredo Vásquez, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo

Fotolitos: Computextos S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición, publicidad y distribución:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.vermail.net/sugoi/frame.htm
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la editora.

Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

¿Buscas manga y anime? ¡Visita la **Librería Sugoi**!
Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22
Tel/fax 2-653-653

Hola, amigos. Aquí nuevamente con la recopilación de los temas tratados en la lista de interés. Un largo comentario sobre la exitosa serie Dragon Ball y una importante aclaración sobre la serie de los 80 "Capitán Futuro" está entre los temas tratados en esta ocasión. Por supuesto, no falta alguien que mande direciones de anime.

WEBSITE DE KENSHIN

De: hikaruhimura@hotmail.com

Minna ohayou!
Esta dirección de página web va para todos los fans de Kenshin que quieran visitarla y enterarse más acerca del manga y la saga de Tomoe.
Ahí va:

www.geocities.com/Tokyo/Ginza/8793/rkenshin/RK.html
¡Ah, y háganme un favorcito, firmen el guestbook, onegai!
Hikaru Himura

VARIANTES EN DRAGON BALL

De: angelk@upch.edu.pe

Los peleadores en Dragon Ball aprenden de diferentes escuelas (la del maestro Roshi, la del maestro Suru, etc). Mediante entrenamientos francamente dolorosos, alcanzan habilidades "mas allá de lo humano". Los peleadores de mayor nivel pueden usar su ki para rastrearse entre ellos, enmascarar su propio ki para parecer más débiles, lanzar rayos de energía, entre otras asombrosas técnicas. Las habilidades de un peleador en esta serie sobrepasan en mucho cualquier armamento convencional.

Saiya
Los saiyas son una raza extinta, su forma de vivir era agresiva y fueron extinguidos por Freezer. Están dotados de una gran capacidad física, y con entrenamiento pueden superar la parálisis que les ocurre cuando les cogen la cola con fuerza. Su principal desventaja es su incapacidad para desarrollar tecnología (tanto las armaduras que usaban como las cápsulas espaciales eran artilugios comprados o robados a otras razas). En sus últimos tiempos se degeneraron hasta tener una incapacidad para desarrollar una estrategia de combate grupal efectiva (un buen ejemplo es Goku: enviar un infante a un planeta para que lo colonice cuando crezca... Que yo sepa, tomarse más de 20 años para una conquista no es precisamente un plan de Aníbal de los Magníficos). Goku, al ser educado por humanos, aprendió cómo sobrellevar algunos de esos inconvenientes.

Los saiyas pueden transformarse en un gorila gigante de 30 m al ver la Luna llena. Sólo con entrenamiento pueden controlarse y hasta hablar. Para realizar esta transformación, el saiya necesita tener cola. Si le cortan la cola en este estado, revierte a su forma de saiya y puede desmayarse. La transformación que se creía mítica es la capacidad de ascender a super-saiya, un saiya de pelo dorado con mayores capacidades físicas que su forma normal. Incluso descubrieron cómo llevarla a nuevos niveles (hasta el nivel 3). No obstante, esta técnica consume mucho de su energía vital. En sus viajes, los saiyas aprendieron además la técnica de la fusión, con la que pueden producir un nuevo tipo de saiya con el poder de dos de ellos. Esta transformación puede ser permanente o temporal, según la técnica que usen. Ciertas criaturas del universo de DB pueden romper esa unión; además, claro, pueden usar las esferas del dragón para ese fin.La biología saiya es compatible con la humana

Nameksiano
Los nameksianos son un caso aparte. Laboratorios genéticos andantes, pueden regenerar sus miembros con rapidez y producir huevos con copias de ellos o generar criaturas demoníacas. Los nameksianos tienen ciertas ramificaciones interesantes que vale la pena mencionar, como las siguientes:

En situaciones de gran tensión, un nameksiano puede dividirse en dos partes: un nameksiano dios (Kamisama) similar al nameksiano curativo y un nameksiano megalómano (Pikkoro Daimaoh), la versión salvaje de un guerrero nameksiano.

Fusión de nameksianos
Dos nameksianos se fusionan permanentemente para formar un nameksiano más poderoso.

Guerrero nameksiano
Su ki y nivel de pelea no alcanzan a los del saiya. Sin embargo, notablemente inteligente, su capacidad estratégica le permite desarrollar técnicas únicas.

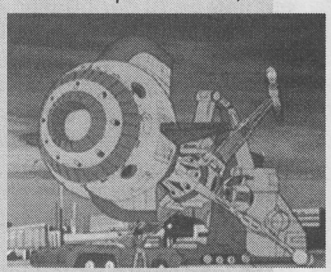
Nameksiano curativo
Un nameksiano que concentra su poder en curar, transmitir vida a objetos inertes y a elaborar "poderes durmientes" para ayudar. Su capacidad de pelea es inferior a la del guerrero nameksiano. Los nameksianos curativos de mayor nivel pueden elaborar esferas de dragón, que juntas invocan a un dragón que concede de 1 a 3 deseos. Luego desaparecen por un año del planeta para iniciar un nuevo ciclo. Al parecer, estas esferas usan parte de la energía del nameksiano y parte de la energía del planeta porque sólo hay un dragón por planeta.

Dark Angel

CAPITAN FUTURO

De: tonio@mail.cosapidata.com.pe

Webeando encontré esta página: **www.fortunecity.com/lavender/pimlico/235/capfuturo.htm**. Aunque no tiene muchas cosas sobre el Capitán Futuro, tiene un video del opening que dieron aquí, que te ayuda a recordar tu chiquititud cuando lo veías en sus peripecias por el espacio en su nave Comet. Lo malo es que está en Real Video y la calidad no es muy buena que digamos. Pero en **www.captainfuture.com/engl-index.html** encontrarás una que otra imagen.



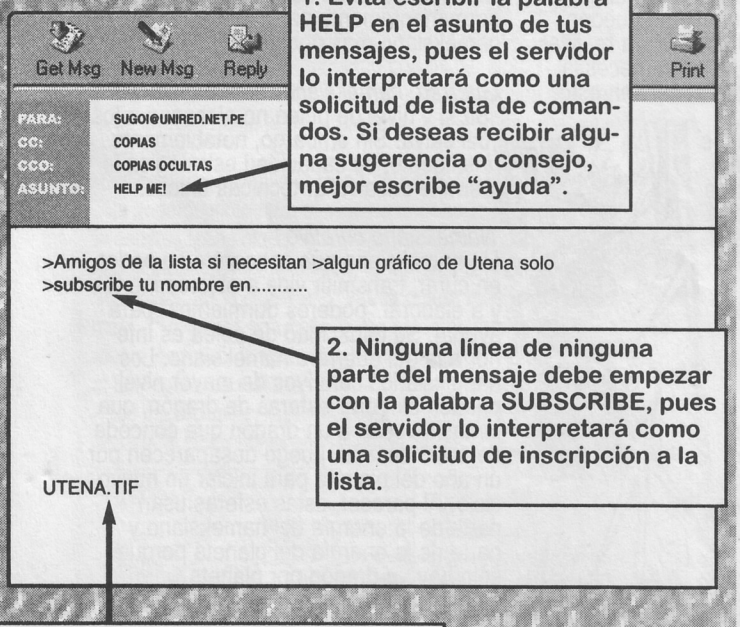
Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.vermail.net/sugoi/frame.htm

MASAKA

LISTA DE INTERÉS

TERCERA PARTE

Es posible que, pese a las recomendaciones para mandar un e-mail a la lista descritas en la edición pasada, éste no haya logrado salir. Sucede que debes tener cuidado de no incurrir en algunos errores que ocasionan que tus mensajes reboten y se pierda la información que hayas escrito. No está de más decir que se deben evitar los "off-topics" (temas totalmente ajenos a los objetivos de la lista). Si alguien incurre en ello, NADIE deberá responderle.
Vale entonces la pena hacer algunas recomendaciones generales, las cuales se dan a continuación:



1. Evita escribir la palabra HELP en el asunto de tus mensajes, pues el servidor lo interpretará como una solicitud de lista de comandos. Si deseas recibir alguna sugerencia o consejo, mejor escribe "ayuda".

2. Ninguna línea de ninguna parte del mensaje debe empezar con la palabra SUBSCRIBE, pues el servidor lo interpretará como una solicitud de inscripción a la lista.

3.- No envíes archivos añadidos (textos, gráficos, midis, etc), pues es muy probable que no lleguen por el filtro de tamaño que tiene instalado la lista (máximo de 39K), sin contar con el riesgo de virus.

Un último consejo es que, si tienes correo de web, elimina de tu configuración esa molesta opción de repetir el mensaje en HTML, la cual duplica la extensión del mismo y perjudica a todos en el tiempo de conexión. En algunos casos, los mensajes pueden no pasar debido a su extensión.

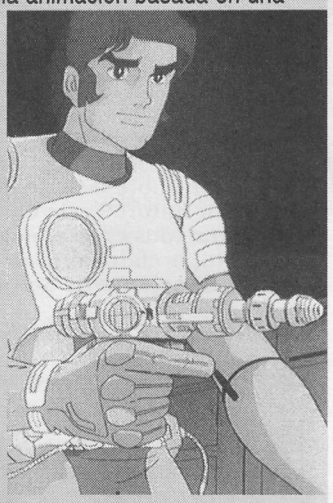
No olvides que entrar en esta lista te abre la posibilidad de conocer gente con tu misma afición, además de satisfacer la mayoría de tus dudas.

Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, sólo envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe
El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

Pero Capitán Futuro NO ES UN ANIME en el estricto sentido de la palabra. En realidad, es una animación basada en una serie de aventuras del mismo nombre de los años 50, de esos libros de bolsillo de edición periódica. Lo que ocurrió es que, para la animación, los autores del mismo encargaron a los japoneses su desarrollo. Por eso existe cierta similitud en cuanto al estilo, mas no en el concepto. Recuerden que Futuro era una especie de serial de los 80, pero animada. Sin más que decirles, me despido.
Tonio



FULL DIRECCIONES

De: a0001113@cibertec.edu.pe

Hola, colegas otakus. Les tengo direcciones diversas que les van a encantar. Tomen nota:

PÁGINA DE GUNBUSTER
www.geocities.com/Tokyo/harbor/8767/gunbuster.htm. En esta página encontrarán diversa información respecto de este juego de OVAs. Recomendable.

PÁGINA DE GAINAXMANÍA
www.fortunecity.com/lavendar/casino/48/gxm_pg04.htm
Aquí se relata la historia del estudio Gainax, con sus respectivos links. Esta página es muy recomendable.

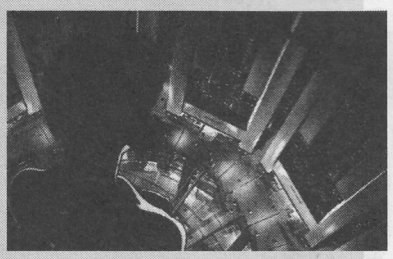
OTAKING GAMES
www.amerikanclaris.com/otaking/game.html
Esta página contiene videojuegos de distintas series, además de información.

DATOS CULTURALES DE OTAKU NO VIDEO
www.geocities.com/Tokyo/harbor/8767/onvnotas.html
En esta página se relata la obra OTAKU NO VIDEO, despejando algunas dudas de esta famoso OVA de los chicos de Gainax.

MANGA Y ANIME
www.geocities.com/Tokyo/harbor/4361/manga.html
Esta página les dará diversa información sobre manga y anime, con sus respectivos links.

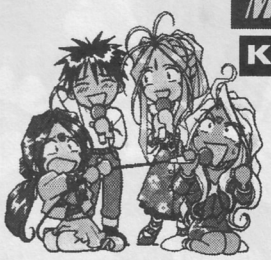
MASAKAZU KATSURA
www.fortunecity.com/marina/cristian/204/ugai/obras.htm
Como su nombre lo dice, información sobre este genial mangaka, con imágenes de sus obras.

GHOST IN THE SHELL
Música de Macross Plus: **www.menber.xoom.com/LOCOSURFER/miguel.htm.** Máxima información de Ghost in the Shell. Te lo recomiendo.



Hasta la próxima.

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123



Entre las canciones más pedidas por nuestros socios, siempre están las que pertenecen a la banda sonora de la serie de TV Rurouni Kenshin. Como el mes pasado reestrenamos esta serie en Club Sugoi, aquí tienen la letra de "Tactics", una de los temas de cierre de la serie, y uno de los favoritos de los socios también. No olviden hacer sus pedidos de letras en la encuesta mensual del club.

Tactics

Tema de cierre de la serie de TV Rurouni Kenshin

Giratto shita kimino meni
Dokitto shita hirusagari
Shakitto shita oreno karada
Marude tamesareteru youni

Tsunto shita kimito kuukini
Zokutto shita koi kokorowa
Zaratto shita sunawo kami
Sareru gamama yoru ni naru

Soro soro jimanno kuchibirude
WINEwo nomasete kurenaika
Mangetsuno yoruni musubareta
Otokoto onnawa eiensa

Hageshiku Lady Ah gimme your love
Ayashiku Lady I need your love
Tamani miseru samishigena mega
Usoka hontouka wakaranai
Sunaoni Lady Ah gimme your love
Kanjitemite Lady I need your love
Kimino shigusani furi mawasarete
Muchuuno aiwa oreno nakade odoru

Saratto shita kamiwo toki
Tsuyatto shita hadawo yose
Kotoba asobiwo suru youni
Kimiwa orewo mote asobu... CRISIS!

Kakehikiwa tsuyoi kimino naka
Ayamachiwa yowai oreno naka
Sukina dake tanoshimeba iisa
Otokoto onnawa eiensa

Hageshiku Lady Ah gimme your love
Ayashiku Lady I need your love
Tamani miseru yasashii egaoga
Usoka hontouka wakaranai
Sunaoni Lady Ah gimme your love
Kanjite mite Lady I need your love
Kimino shigusade orewo koroshite
Sono isshunga nani yori shiawasesa

Yamino naka odoru dakishimete odoru
Nando demo odoru eien ni odoru
Eien ni odoru eien ni odoru eien ni odoru...
Oh woo... oh yeah!

Intérprete: The Yellow Monkey

VIRTUAL STAR HASSEIGAKU

Tema de cierre de la serie de TV Shoujo Kakumei Utena

Taiko kanzen sabakuni kodoku
Kuuki genshi ingari tsuboshi
Sou tochino ko Jutai
Tetsugakuno taiji

Tamago kanzen iregoni kigen
Oshibe meshibe hitotsubuno shushi
Sou, tochi noko seicho
Tetsugakuno kodomo

Soshite
Tsukiten suiseiten kinseiten
Taijoiten kanseiten kiseiten
Toseiten koseiten gendoten
Saranaru
Enkan muguenni hatenaki
Hitotsuno yukitekina kikan
Hitotsuno eikyu undoo sochi

Aah! kuudoo nari
Sowa kuudo nari

Soshite
Tsukiten suiseiten kinseiten
Taijoiten kanseiten kiseiten
Toseiten koseiten gendoten
Saranaru
enkan mugen ni hatenaki
Hitotsuno yukitekine kikan
Hitotsuno eikyuu undoo sochi

Aa kuudoo nari
Sowa kudoo nari nari...

Interprete: Maki Kamiya

Blurry Eyes

Opening de la serie de TV DNA²

Tookuno kazewo mini matou
Anataniwa todokanai
Kotobadanabete mitemo
Matashisenwa dokoka
Madono mukou
Kawaranai yokanwa tsuzuiteru
Ano hibi sae kumotte...

Kagono nakano torino youna
Utsuruna meni yureteiru
Kotonohizashiwa marude
Anatawo sotoe

Sasou hikari
Kawaranai yokanwa tsuzuiteiru
Ano hibi sae kumotte shimau

Meguri kuru tokini
Yakusokuno maware sou
Kono yotte soshino betemo
Kokorowa hanarete...

Why do you stare
At the sky
With your blurry eyes?

Meguri kuru tokini
Yakusokuno maware sou
Kono yotte soshino betemo
Kokorowa hanarete

Meguri kuru tokini
Daisetsuna hitowa mou...
Furimuita sono hitomini
Chiisana tameiki...
(Your blurry eyes) Blurry eyes...
(Your blurry eyes) Kokorowa...
(Your blurry eyes) Hanarete...
(Your blurry eyes) Yuku...

Intérprete: L'Arc~en~Ciel
Letra: Hide
Música: Tetsu

Fushigi Yuugi

Y así llegamos al final de este resumen completo de los 52 episodios de esta exitosa serie de TV. Para más información acerca de ella, no olvides visitar su site en Internet.

Miaka olvida de pronto todo lo relacionado con el universo de los cuatro dioses. Yui y todos sus amigos están presentes y actúan en forma normal. Es más, ella está sacando buenas notas por vez primera. Tomo pone una replica de sí mismo en la ilusión, como un compañero de clases de Miaka, y la invita a salir. Su intención es seducirla para que le ofrezca voluntariamente su virginidad a él, y que no pueda llamar a Susaku. Kaika, quien es testigo de todo lo que ocurre, no es capaz de llegar hasta Miaka a través de la ilusión. Entonces toma su flauta y, con su música, logra romper parcialmente el hechizo. Miaka logra darse cuenta de lo que está pasando, y la ilusión de Tomo se destruye antes de que pueda cumplir su cometido. Un frustrado Tomo ataca a Amiboshi, lo que resulta ser una mala jugada, porque Suboshi siente de inmediato que su hermano está en problemas y llega para aniquilar a Tomo en el acto.

Amiboshi sólo quiere estar del lado del bien, junto con su hermano, y dejar su vida guerrera atrás. Le ruega a Suboshi que beba de la poción del olvido y venga a vivir con él y su nueva familia. Pero Suboshi (el pobre diablo) está perdidamente enamorado de Yui y siente que no puede dejarla. Entonces, Amiboshi es quien termina bebiendo la posión y vuelve a olvidar todo.

Suboshi se vuelve entonces contra Miaka, furioso de lo que según Yui es culpa suya, y la amenaza con ponerla en el "mismo estado" en que se encuentra Yui (o cree estar). Cuando todo parecía perdido, Miaka es rescatada por Tamahome. Sí, Tamahome. Aparentemente, él no murió pese a sus heridas, pues fue cuidado por la pareja de ancianos Tokai y Subaru, antiguos guerreros de Byakko. Tokai fue el tutor de Tamahome cuando él era niño, y lo entrenó un poco en las artes marciales. También descubrimos que con la muerte de Tomo, los demás guerreros se ven libres de su ilusión.

De alguna forma, Suboshi escapa junto con Amiboshi, y regresa a su hermano con sus padres adoptivos.

Tokaki y Subaru los llevan a todos a su casa para que se recuperen. Allí, Tokaki lleva a Tamahome a un lado y le dice que, una vez que invocado a Susaku, Miaka tendrá que regresar a su mundo sin él. Por ello es mejor que terminen su relación mientras aún puedan (habla por experiencia, pues esta situación ya había ocurrido antes con un guerrero amigo suyo). Así, Tamahome rompe con Miaka sin darle explicaciones.

La pareja de ancianos, por su parte, tenía una hija adoptiva llamada Xifang, muy hermosa por cierto, que, a instancias de Tokaki, comienza a acercarse a Tamahome para que olvide a Miaka. Luego le cuentan a Miaka que en las cercanías existe un templo abandonado donde, si dos enamorados se encuentran antes del atardecer y se besan, jamás se separarán. Por desgracia, ahora el templo está infestado de monstruos. Después de tropezar con Tamahome y Xifang a punto de besarse, Miaka le ruega que la encuentre en este templo y le promete que, si no acude, aceptará que todo ha terminado entre ellos y nunca más volverá a molestarlo. Tamahome lucha todo lo que puede con el deseo de acudir a la cita, pero en el último minuto le dice a Tokaki que es muy tarde. Está demasiado enamorado de Miaka para acabar con eso ahora y corre al templo, pero Miaka ya se ha ido.

Mientras esperaba en el templo, Miaka alcanza a ver a lo lejos a Nakago y Yui viajando juntos. Nakago también percibe su presencia de alguna manera, pero no dice nada al respecto. Miaka piensa que si sólo pudiera llegar hasta Yui y contarle la verdad acerca de Nakago todo se arreglaría, y deja el templo para seguirlos (el Sol ya se puso, después de todo). Nos enteramos de que Tatara, el tercer guerrero de Byakko, aquél que estuvo enamorado de la Byakko no Miko y que protegía su shinzaho, ha sido secuestrado y permanece cautivo del bando de Seiryuu.

Al mismo tiempo, en el mundo real, Tetsuya y Keisuke tratan de localizar desesperadamente al antiguo Byakko no Miko, quien aún vive, aunque ya es muy, muy anciana. Finalmente, la localizan al cuidado de su nieto adoptivo.

Miaka alcanza a los de Seiryuu en un edificio y se cuela dentro, pero es descubierta por Nakago. Miaka le cuenta que piensa hacerle saber a Yui la verdad de todo lo que pasó, pero Nakago no le da importancia al asunto. Ya tiene a su lado a un nuevo seishi, Miboshi, quien toca una tonada mágica y deja muda a Miaka. Luego la lleva a ver a Yui, pero por supuesto no puede hacerse entender. Pero Yui súbitamente se compadece de Miaka y le pide disculpas por todo lo que ha hecho y promete que la ayudará a escapar junto con Tatara. Miaka le pregunta mas tarde a un anciano Tatara, quien está encadenado a una pared, por el shinzaho y el se lo entrega. Pero todo es una trampa, Yui logra que Miaka le entregue el shinzaho y luego encadena a Miaka junto con Tatara para correr al tejado del edificio.

Allí preparan la ceremonia de invocación de Seiryuu.

Tatara logra liberarlos a ambos usando sus poderes de guerrero sobre las plantas. Pero apenas lo logra son atacados por Miboshi. Los otros guerreros llegan en ese momento y Tatara logra matar a Miboshi. Pero Tatara tiene más de cien años y se debilita rápidamente. El esfuerzo es demasiado para él, y muere poco después.

En el mundo real, en ese mismo momento, Oosugi Suzumo, la antigua Byakko no Miko, exhala el último suspiro. Keisuke, Tetsuya y el nieto adoptivo de la anciana ven el espíritu de una chica de quince años correr a reunirse con un Tatara de sólo veinte. Los dos se han reunido finalmente en la muerte.

Miboshi tampoco está muy preocupado: con su último aliento, se posesiona del cuerpo de Chiriko y comienza a desatar el caos desde allí. Chiriko, poseído, invoca monstruos para que maten a los guerreros y todo parece perdido. Pero Chiriko coge la rueda de oraciones de Miboshi y se clava con ella, una y otra vez. Sin Chiriko, el espíritu (y la amenaza de Miboshi) cesarán, por lo que el guerrero de Susaku se sacrifica heroicamente.

Nakago y Soi aparecen para sumarse al ataque, pero no dañan realmente a nadie. Es una distracción, porque alguien en el techo está a punto de invocar a Seiryuu.

Al retirarse Nakago y compañía, los guerreros restantes corren al techo para detener a Yui, pero descubren que han sido engañados una vez más. ¡Yui se encuentra en otro techo, un poco más allá!

Es demasiado tarde: Yui ha concluido la ceremonia y Seiryuu, el dragón azul, aparece en el cielo.

Una vez que Yui ha recitado el encantamiento de invocación, Seiryuu aparece y le informa que tiene tres deseos antes de fusionarse con él (aunque ella no entienda del todo a qué se refiere).

Todo el edificio se derrumba para espanto de la gente de Susaku, mientras Miaka no puede creer lo que ve. Chichiri extiende su manto y le grita a todos que se metan dentro. Todos le siguen, excepto Subaru y Tokaki, que se quedan para enterrar a Tatara.

Miaka despierta sana y salva en el palacio de Konan. Aparentemente, todos tendrán que esperar y ver qué pasa ahora. Mientras tanto, en Kutou, Yui despierta también, y tras prometerle uno de los deseos a Nakago, pide su primer deseo: sellar los poderes de Susaku.

El efecto es inmediato. Tamahome no puede lanzar ni un golpe. Hotohori anuncia que están siendo atacados en la frontera y que pronto habrá guerra. Todos aceptan participar en ella, incluso Miaka.

Poco después descubrimos que Hotohori no estuvo tan solitario mientras los demás buscaban el shinzaho. Se ha casado, y con una hermosa mujer muy parecida a Nuriko, llamada Houki.

Al día siguiente, todos menos el emperador salen al campo de batalla. Los guerreros de Seiryuu también aparecen y prueban sus poderes, comprobando con alegría que los guerreros de Susaku están impotentes sin su dios. Nakago lanza un tremenda ráfaga de ki, que hiere seriamente a Mitsukake. Al ver esto, Yui proclama que su primer deseo es suficiente para derrotar al emperador de Konan. Entonces pide su segundo deseo: que ella y Miaka sean devueltas a su mundo. Y una luz azul las envuelve haciendolas desaparecer.

Cuando Miaka vuelve en sí, está de regreso en su salón y la escuela está cerrando. Pero cuando se fija alrededor suyo queda completamente atónita, pues Tamahome ha llegado con ella. Miaka llama a su hermano y se las arreglan para ocultarle a sus padres todo lo que está pasando.

Esa noche, Yui trata de buscar a Miaka, pero al ver a Tamahome con ella por la ventana, huye horrorizada al ver que sus planes han fallado.

A la mañana siguiente, Miaka, Keisuke y Tamahome salen a pasear y descubren que no todo anda bien. Por una parte, Tamahome no tiene sombra; por otra, el mundo real comienza a aparecer en el libro, haciendo la distinción entre la realidad y el mundo mágico muy borrosa. Keisuke le dice a Miaka que Tamahome debe regresar al libro sin ella. Tamahome comprende finalmente que él es sólo un personaje en el libro y empieza a correr, furioso.

De regreso al campo de batalla, las cosas no van nada bien para el bando de Seiryuu. Soi se sacrifica por Nakago y le confiesa su amor con su último aliento. Koji y el resto

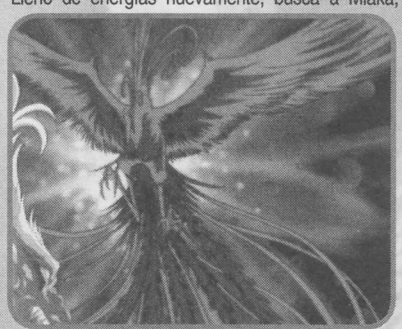
http://members.tripod.com/~jayliz/summary1.html

de los bandidos de la montaña Leikoku llegan a darle una mano a su viejo amigo Tasuki y son una gran ayuda. Cuando sólo quedan Nakago y Suboshi vivos, se retiran.

Antes que Yui regresara a su mundo, Nakago le dio un arete que les permitiría comunicarse. Yui, al ver que Tamahome ha aparecido en su mundo, le ruega a Nakago que venga a ayudarla, pero él envía a Suboshi.

Mientras tanto, Miaka y los chicos se separan para buscar a Tamahome. Así, Miaka se encuentra de pronto con Yui y Suboshi, y huye veloz cuando éste trata de matarla.

Por su parte, Tamahome está en medio de una patética crisis de identidad. Entonces, por casualidad escucha un diálogo entre dos actores de una película de amor: "no importa quién soy o dónde estoy, todo lo que puedo hacer es amarte". Lleno de energías nuevamente, busca a Miaka,



para encontrarla a punto de ser pillada por Suboshi. Tamahome le grita que se aleje de ella, y Suboshi comienza a atacarlo a él. Tamahome, sin poderes, no puede hacer otra cosa que esquivarlo ágilmente. Tamahome trata de hacer que Suboshi reciba su propio ataque, y aunque éste adivina el truco, algo sorprendente pasa: los espíritus de los sobrinos de Tamahome aparecen y sujetan a Suboshi , con lo que le impiden esquivar su propia arma.

En otro lugar, Mitsukake atiende a los heridos en la batalla, pero se siente terriblemente frustrado de no poder ayudarlos a todos sin sus poderes ni su jarra mágica. Chichiri trata de darle ánimos, pero entonces alguien grita desesperadamente "¡Shoka, Shoka, resiste!". Desesperado por el recuerdo de su Shoka, Mitsukake hace un esfuerzo supremo entregando todas sus energías vitales para curar a todos los que sea posible. Todos los que están cerca, amigos y enemigos, se curan y no pasa mucho antes que la lucha se reinicie. Es demasiado para Chichiri, quien sollozando les grita a todos que dejen de malgastar sus vidas.

En palacio, Hotohori recibe informes de la situación y decide acudir él mismo a la batalla. Allí encuentra a Nakago, y en la diplomática conversación que tienen, queda claro que a Nakago no le interesa el destino de las dos naciones. Su objetivo verdadero es el mundo de Miaka, lo que enfurece a Hotohori, pero la ráfaga de Nakago es más poderosa que su espada. Hotohori muere pensando en la Susaku No Miko y sus aventuras con los guerreros.

Mas tarde, Yui llama por teléfono a Miaka y le pide que se encuentren en el colegio. Allí, Miaka confronta a Yui por sus actos. Le cuenta la verdad acerca de Nakago y su "violación". Además, le explica que la Gembu no Miko fue consumida literalmente por su dios. Yui se impresiona, pero insiste en que debe ser una mentira y huye. Pero más tarde nota que le están creciendo escamas azules en el brazo...

Tamahome quiere partir dejándole una nota a Miaka, pero ella llega a tiempo. Ambos se juran amor eterno e intercambian anillos: por lo que a ellos concierne, están casados.

Nakago regresa a Kutou y mata a su emperador sin piedad. Luego se encarga de enterrar el cuerpo de Soi. Sólo entonces viaja al mundo de Miaka.

Keisuke, que leía el libro, se da cuenta de que los problemas serios están por venir. Los dos enamorados sólo pueden esperar.

Nakago llega hasta Yui, quien se ha dado cuenta de que Miaka estaba en lo cierto todo el tiempo. Nakago se defiende diciendo que sólo alentó las emociones que ya estaban dentro de ella. Después de todo, ella accedió a ser la Seiryuu no Miko por su propia voluntad. Y Nakago le pide entonces el deseo que Yui le prometió, pero ella huye dejando a Nakago furioso.

Entonces llega Tamahome, quien recibe una tremenda paliza y está prácticamente indefenso ante los poderes de Nakago. En realidad, la ciudad entera está indefensa ante esos poderes y la policía pone barricadas para aislar el área, con lo que Miaka y los chicos no pueden acercarse. Finalmente, Nakago arroja a Tamahome con tal fuerza que atravieza un edificio, y Tamahome ya no se levanta.

Miaka y Yui se reúnen, y Nakago anuncia el fin de Tamahome. Nuevamente le pide a Yui que le conceda su deseo de ser un dios con vida eterna. De otro modo, matará a Miaka y destruirá a su mundo. Con resignación, Yui se despide de su amiga, pide su deseo y es consumida por Seiryuu. Keisuke llama entonces a su última esperanza, Chichiri y Tasuki. Ambos estaban atendiendo el funeral de Hotohori, pero acuden de inmediato.

Pero la batalla es dispareja y Nakago desata su furia "divina" sobre ellos. De pronto, un aura rojiza envuelve a Miaka y se escucha el encantamiento de invocación de Susaku. Aparentemente, el último deseo de Yui fue que Susaku fuera invocado. Al terminar, los poderes de Chichiri y Tasuki regresan y pueden contraatacar, pero Nakago sigue siendo más poderoso.

Miaka pide su primer deseo y es que Yui regrese. Yui aparece flotando en una burbuja y es cogida por Tetsuya cuando aterriza. Nakago comienza a lanzar grandes pedazos de muros, pero estos son interceptados por Nuriko (!). Hotohori, Chiriko y Mitsukake aparecen también para ayudar. Tamahome tarda, pero despierta finalmente para enfrentarse a Nakago. Pero aunque todos los guerreros concentran sus chi en él, Nakago sigue siendo más poderoso. Entonces se le ocurre a Chiriko que Seiryuu puede ser sellado en el rollo mágico que Taiitsu-kun le entregó. Y ése es el segundo deseo de Miaka. El símbolo de guerrero

de Nakago desaparece de su frente y con ello sus poderes. Tamahome no pierde tiempo y corre a golpearlo, pero con la fuerza añadida de los otros guerreros le traviesa el pecho. En ese momento, Tamahome puede captar pequeños trozos de la vida de Nakago: cómo su pueblo casi fue exterminado por el ejército de Kutou, y su madre violada por los soldados en frente suyo (cuando él tenía 10 u 11 años). Allí despertaron sus poderes de guerrero, pero en su descontrol, sólo consiguió matar a su madre. Más adelante, ve los abusos a manos de su emperador y su juramento de que haría pagar a los dioses por hacerle vivir ese infierno. Nakago sufre tanto por su derrota como por su pasado revelado a Tamahome, quien llora de pena y alegría por la muerte de su enemigo.

Los guerreros "resucitados" en realidad habían posesionado los cuerpos de los Nyan-Nyan para poder unirse a la pelea y al cumplir su misión se retiran. Entonces, Miaka pide su deseo final: que todo regrese a la normalidad.

Todos comienzan a desvanecerse y Miaka queda sola, con el libro tirado en el piso a sus pies.

Días más tarde, Miaka y Yui dan los exámenes de ingreso y ambas logran alcanzar vacantes para la escuela Yatsubadsi (ellas querían entrar a la Academia Jonan). Yui ha conservado el arete de Nakago para no olvidar sus faltas, y no ha desaparecido hasta el momento...

Keisuke llega entonces y les dice que ha encontrado a un nuevo estudiante en la universidad, que parece buscar a Miaka. Él aparece en escena y en su mano lleva el anillo de Tamahome. Miaka rompe a llorar, mientras él dice: "finalmente, finalmente te he encontrado".

MARINE COLOR

Una isla paradisíaca, un muchacho, una hermosa chica... Todos los elementos de un buen manga shoujo... Pero aunque resulte que la chica no tiene piernas, el verdadero amor no conoce impedimentos.

Rafael Antezana
Elodia Espinoza

La historia ocurre en el atolón de Diteous, específicamente en la isla Berusa. La primera parte de ella nos cuenta cómo el temerario joven Susumu se encuentra con la sirena Pretty en un accidente de buceo libre que casi le cuesta la vida. Resulta que una de las inmersiones de Susumu coincide con las actividades de Pretty, pintora del mundo oceánico, quien, acompañada de Jinbei, un apacible tiburón ballena, recorre el fondo buscando lienzos en donde probar sus habilidades. Pretty está muy orgullosa de su spray marino, una concha adaptada para contener colores y un receptáculo de aire comprimido que permite usarlo como aerógrafo. Tanto le gusta que no duda en hacer sus extraños diseños por todos lados, y son precisamente estos dibujos los que llaman la atención de Susumu, mientras exploraraba un viejo barco hundido. Es precisamente en dicho barco donde el joven queda atrapado y logra ver por primera vez a Pretty. Con el fin de salvarlo, Pretty mastica la extraña alga oxigenada de su spray marino y se la pasa a Susumu en un simbólico "primer beso".

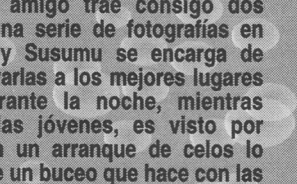
Llevado por delfines a la costa, Susumu se pregunta si lo que logró ver por un instante fue un sueño o no. Sin embargo, el spray marino que quedó en sus manos cuando Pretty evitó que se hundiera, le demuestran sin duda que todo fue realidad.

Es precisamente el spray marino de Pretty el que le daría a Susumu la posibilidad de volver a encontrarla. Manipulándolo, descubre el compartimiento que contiene el alga oxigenadora. Gracias a ella puede bucear por mucho más tiempo, al proveerse de una cantidad de oxígeno muy superior a la que sus pulmones pueden guardar. Luego, aprovechando los colores del spray marino, se le ocurre pintar un mensaje en toda la fauna marina con que se cruza. De esta forma Pretty vuelve a encontrarse con él, aunque por supuesto, muy molesta por desperdiciar de esa forma los colores de su adorado spray marino. Justamente, el tiempo que pasan juntos despintando todos los animales que Susumu pintarrajeó en su afán de encontrarse con ella los va uniendo aún más.

Pero los problemas no se hacen esperar. Por el lado de Susumu, tenemos que sus constantes viajes al fondo marino preocupan sobremanera al viejo Ludo, un isleño que conoció al abuelo de Susumu y por tanto considera al joven como su nieto. Con la complicidad de Petro, un pequeño isleño que sigue a Susumu como un perrito, quiere obligar al muchacho a hacer uso del correcto equipo de buceo. Por supuesto, para sorpresa del pobre Petro, cada inmersión apenas registra un consumo mínimo de oxígeno, a pesar de que siempre pasa más de una hora bajo la superficie. Sin embargo, las cosas son más

incómodas para Pretty, quien, al haber roto la regla de no hacer contacto con los humanos, se ve acosada por sus compañeras, la seria Letora y la despreocupada Deriita. Para complicar más

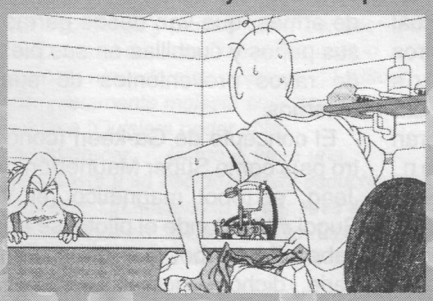
las cosas, Susumu, como guía del lugar, debe cumplir funciones de anfitrión para un amigo suyo, editor de una revista para jóvenes. Dicho amigo trae consigo dos modelos para una serie de fotografías en traje de baño, y Susumu se encarga de atenderlas y llevarlas a los mejores lugares de la isla. Durante la noche, mientras conversa con las jóvenes, es visto por Pretty, quien en un arranque de celos lo persigue durante un buceo que hace con las chicas al siguiente día, para total desesperación de Susumu. Sin embargo, a pesar de su aparente despreocupación y actitud relajada, Deriita comprende muy pronto la situación y le explica a Pretty que seguro la situación era simplemente por trabajo, lo que hace que la sirena se dirija presurosa para disculparse con Susumu.



En una serie de accidentes (sólo posibles en un manga), Petro se traga algunas de las algas oxigenadas que Susumu guardaba

entre sus cosas, y el exceso de oxígeno lo lleva a una espectacular borrachera. Cuando Susumu descubre el problema lo arroja rápidamente al mar desde lo alto de un pequeño acantilado, con tan mala fortuna que cae sobre la cabeza de Pretty, la cual acababa de emerger. Susumu se arroja rápidamente tras ellos, pero no ha tomado nada del alga oxigenadora y no sabe a quién dirigirse primero. No obstante, sabe que Pretty, por más que esté inconsciente, no se ahogará, y se dirige rápidamente hacia Petro. El problema aparece en la forma de varios tiburones que se dirigen hacia la indefensa sirena. Susumu logra arrancar unos restos de las algas de entre los dientes del niño, pero no logra alcanzar a tiempo a Pretty. Sin embargo, la oportuna aparición de Jinbe salva a la sirena, y detrás de él aparece Letora, quien le reprocha a Susumu su actitud (después de todo, eligió al humano y no a la sirena). Le sugiere que las olvide y que nunca vuelva a buscarla, especialmente considerando que ellas no son sirenas de su mundo. Con esta última críptica declaración, Letora se lleva a la desmayada Pretty al fondo del mar y

Susumu vuelve con el niño a la superficie. Por supuesto, Pretty está furiosa con Letora. Luego de una batalla de gritos, se escapa y termina en la casa de Susumu. Todo esto lleva a una serie de divertidas situaciones que incluyen problemas de uso del baño (la tina está dedicada 100% para Pretty), problemas de sequedad (Pretty se quedó dormida en una cama y su delicada piel se



resecó por completo) y los amigos normales de Susumu, los cuales tienen a la singular pareja en constante alerta para que nadie los descubra. Para empeorar las cosas, pronto las compañeras de Pretty se invitarán a la casa del muchacho para apretar la convivencia, que además resultará algo costosa considerando que las sirenas

propiciarán un fuerte consumo de aceite para bebé con el fin de proteger su piel.
Este es el inicio de una simpática historia amorosa y de coexistencia, presentada en cinco volúmenes compilatorios, producto de la imaginación de Suezen, artista que ya tiene en su haber una historia infantil llevada a la animación: Yadamon.

Susumu.- Muchacho japonés que vive en la isla Berusa. Su padre se perdió en el mar cuando él era niño y quedó al cuidado del viejo Ludo. Su encuentro con Pretty lo llevará a entrar en contacto con la leyenda que envuelve el mítico lugar llamado el "Mar de las Sirenas". Ama el buceo libre y gracias al alga oxigenadora del spray marino, logra prolongar sus inmersiones a más de una hora, cosa que aprovecha para sus citas con Pretty.

Petro.- Pequeño isleño muy amigo de Susumu. Se caracteriza por ser el único habitante de la isla que no sabe nadar. Adora a Susumu y siempre lo veremos al lado de él cuando esté en la superficie. Su curiosidad lo llevará a hurgar entre las cosas de Susumu y encontrar unos pedazos del alga oxigenadora, que, al ser usada en la atmósfera, tiene el efecto de emborrachar peligrosamente al usuario, al no haber la compensación del medio acuático.

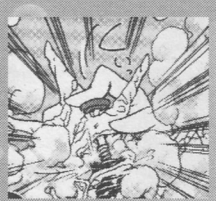
Letora.- Amiga de Pretty, que es la encargada de los efectos con seres luminosos en el fondo del mar. Es muy estricta y no ve con muy buenos ojos la relación de Pretty con el ser humano Susumu, aunque al final la aceptará.

Deriita.- La otra amiga de Pretty, es diseñadora de escenarios, lo que la hará interesarse mucho en lo que ve en la televisión. Más alegre y despreocupada que Letora, Deriita se relacionará con Petro, al cual considerará su mejor amigo.

Pretty.- Pintora del mundo submarino. Posee un spray marino cuyos colores pueden fijarse a nivel de ADN, lo que hace que sus diseños, de no ser retirados oportunamente, pasen a las generaciones siguientes. Practica su arte sobre cualquier espacio libre, por lo general el mismo suelo marino o los objetos hundidos. Se enamora de Susumu a primera vista luego de salvarlo de ahogarse, y finalmente se instala en su casa.

Ludo.- Dueño de una plantación local, fue amigo personal del abuelo de Susumu. A pesar de la ocupación japonesa durante la guerra, Ludo guarda buenos recuerdos de muchos habitantes japoneses, los cuales desarrollaron el lugar importando árboles frutales y perforando pozos para los cultivos. Cuando desapareció el padre de Susumu, al cual Ludo consideraba como un hijo, toma a su cargo al niño, al cual cría con severidad, pero con mucha solicitud.

Jinbe.- Tiburón ballena, amigo cercano de Pretty y su protector. Aunque muchas veces critica sus extrañas obras, siempre está de lado de la joven sirena. Avergonzado al principio por las constantes burlas de las amigas de Pretty acerca de su gordura, se libera de todo esto cuando Pretty le asegura que lo ama y que su gordura le parece muy atractiva.



En cuanto al spray marino, se trata de una concha base cuyas puntas contienen unos pigmentos básicos. El resultado es un efectivo aerógrafo para pintar bajo el mar que convierte a su usuario en un diseñador del mundo submarino.

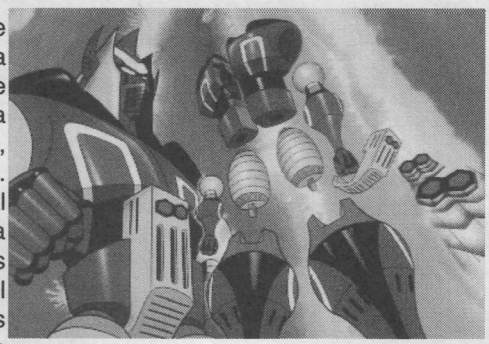
MASAKA MECHA FILE

FESTIVAL DE ROBOTS: PARTE 1

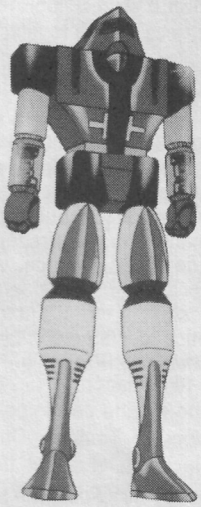
La Tierra está amenazada por monstruos sintéticos procedentes de la estrella Izaru. Para defenderla, se crea el robot Ga-keen, un gigantesco guerrero manejado por dos personas, un hombre y una mujer. Para este fin, su creador, el doctor Kasuki, recluta a su hermosa hija Mai y al karateka Takeru Hoyo para formar al defensor. Al unir sus pulseras, ambos se transforman en dos hexágonos rojos con borde negro y luego se ubican en el torso del robot. El campo magnético que los envuelve hace posible dicha transformación, a la cual se unen otros elementos para dar vida al gran Ga-keen. Además, cada uno de los jóvenes pilotea un segundo robot más pequeño (el Priser de Takeru y el Maitei de Mai, que, al ser abandonados por los pilotos, se convierten en los poderosos propulsores del Ga-keen).

Altura: **50 m**
Peso: **70 toneladas**
Base de Operaciones: **God Freedom**
Fuente de Energía: **electromagnetismo**
Enemigos: **monstruos Izuritas**
Creador: **Dr. Kazuki**

La base de operaciones de este guerrero gigante es una embarcación con forma de crucero de combate y una proa semejante un bombardero B-1, conocida como God Freedom. Dicha nave lanza a los robots al combate, a la vez que provee a los pilotos de los demás componentes para formar al poderoso Robot. Los habitantes de Izaru, como la mayoría de enemigos de la época dorada del mecha, suelen presentarse como enormes monstruos biomecánicos capaces de destruir a las fuerzas de defensa convencionales. Para oponérseles, Ga-Keen emplea un sinnúmero de armas, que van desde garras metálicas en sus puños y cuchillas en sus pies hasta armas de rayos provenientes de sus propulsores externos.



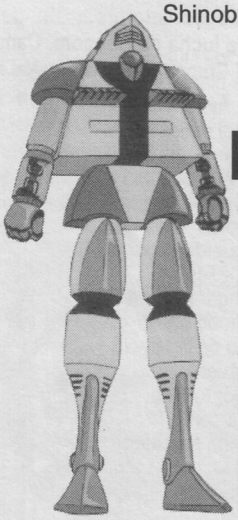
El concepto de Ga-keen (conocido en nuestro país como Súper Magnetrón) ya fue visto en Jeeg, el robot magnético (el Vengador; ver Sugoi #10), donde el piloto se transforma en la cabeza del robot que debe manejar. En esta serie, dicho concepto se amplía por la coexistencia forzada por dos voluntades, y a medida que avanzan los capítulos surge la metáfora de que la unión entre un hombre y una mujer es necesaria para dar vida a una fuerza superior. La serie es una de las primeras que busca insertar un componente romántico en el desarrollo de los sucesos, y el elemento femenino ya no se reduce a una figura secundaria (como vemos en la mayoría de las series de Go Nagai), sino que forma parte activa al pilotear el robot protagonista. Tomoyoshi Katsumada dirigió esta serie de TV de Toei Doga (ahora Toei Animation), el fabuloso Kasao Komatsubara colaboró en el diseño del vestuario y la historia fue escrita por Shinobu Urukawa.



Priser

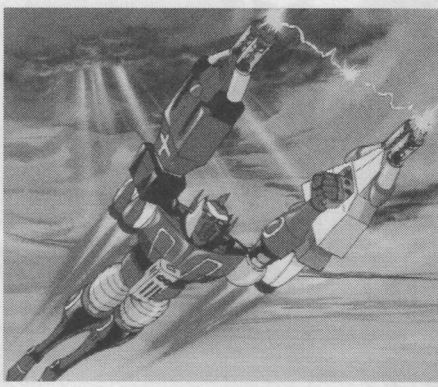
Altura: **15 m**
Peso: **20 toneladas**
Piloto: **Takeru Hoyo**
Base de Operaciones: **God Freedom**
Armas: **Plus Beam y Cross Cutter**

Su piloto se transforma en el Plus Magneman, el polo positivo de Ga-keen.



Maitei

Altura: **14 m**
Peso: **20 toneladas**
Piloto: **Mai Kazuki**
Base de Operaciones: **God Freedom**
Armas: **Minus Beam y Maitei Needle Bomber**
Su piloto se transforma en el Minus Magneman, el polo negativo de Ga-keen.



¡ÉSA ES LA VOZ!

Esta señorita le ha hecho la vida difícil a muchos aficionados, con los llantos y gemidos de su personaje más conocido. Pero, por otra parte, esos mismos aficionados han suspirado muchas veces con su segundo trabajo más popular. Sin lugar a dudas, ambos personajes son lo más contrastado de su carrera. Ella es

Kotono Mitsuishi

Armando Asato

Nació el 8 de diciembre de 1967 en Saitama. Es de las pocas actrices que ha revelado todos sus datos personales: tipo de sangre, edad, altura, peso y medidas. Kotono trabaja para la agencia Arts Vision y es conocida casi mundialmente por su actuación de voz de Usagi Tsukino (Sailor Moon).

El tremendo éxito alcanzado por Kotono con este papel le ha restado importancia a su dilatada carrera anterior y posterior, que incluye su participación en grupos musicales como Peach Hips, Hummingbird y Angels. Tiene 8 producciones como solista, 22 CD singles y más de 50 CDs de diferentes tipos, que incluyen soundtracks y dramas, como los discos de Navidad de Sailor Moon, Evangelion Addition, Gall Force Revolution Vocal Collection, etc. Además, tuvo un programa de TV llamado Say you Club por Channel 10 de Japón.

Kotono debutó con la película Ace o nerae! Final Stage en el papel de Tomoyo. Otros trabajos relevantes en su carrera incluyen el papel de Asuka Sugou, la novia del protagonista Hayato de GPX Cyber Formula; Mink de Dragon Half; Maze-mujer (Mei Ikaruga) de la serie de TV Maze (que actualmente se exhibe en las maratones de anime de Club Sugoi); Malme Toniya de Gundam X; Karin, del juego de OVAs La leyenda de los héroes galácticos, el cual tiene más de 100 episodios; Mai Shiranui de Garou Densetsu, más conocido entre nosotros como Fatal Fury; Satsuki Toreishi de Idol Defense Force Hummingbird (este anime, que trata de un grupo de chicas que se pasan toda la serie cantando, da origen al grupo Hummigbird, que se creó justamente para él con todas las seiyuu de la serie); Mine Sayaka de Yaiba, Koume Sawaguchi de la serie de TV Blue Seed; la pequeña Chibi Chibi de Sailor Stars y Queen Serenity de Sailor Moon; Nanami Rokugou, del juego de OVAs de Pioneer Yuugen Kaishan (Phantom Quest Corporation), entre muchos otros de una lista verdaderamente extensa.

Su papel más importante y cautivante hasta ahora, y en feroz competencia con el de Sailor Moon, es el de la atractiva y desordenada Misato Katsuragi, de la serie Neon Genesis Evangelion.

Se trata de una profesional en la que se puede confiar, y de las pocas que no pone problemas para aceptar doblar un hentai. Ha trabajado en un buen número de ellos, como U-Jin Brand, en el que hace el papel de Tomoko. También ha realizado incursiones en el campo de los videojuegos como narradora en Shining Force de Mega CD o Feilun Yao en Power Dolls 2 de PlayStation, también como Morry en Macross Digital Mission VF-X, Misato en el juego Eva to Yukai na Nakamatachi de PlayStation y en Evangelion Kotetsu no Girlfriend (Playstation, Sega Saturn), y además como Usagi en todos los juegos de Sailor Moon. Es destacable su interpretación de la famosa personaje de juegos de lucha de Capcom, Cammy, en el CD drama Street Figther II Cammy Gaiden Tatakai no Jokyoku.

Para mayor información sobre Kotono Mitsuishi y sus actividades, puedes dirigirte a la página de Internet http://www.tcp.com/~doi/seiyuu/mitsuishi-kotono/index.html o directamente a la página de su club de fans internacional en http://www.seiyuu.com/kotono/index.html.

Nombre:	**Kotono Mitsuishi**
Lugar de nacimiento:	**Saitama**
Fecha de Nacimiento:	**8 de diciembre de 1967**
Signo del Zodiaco:	**Sagitario**
Edad:	**32 años**
Estado civil:	**Soltera**
Tipo de Sangre:	**A+**
Altura:	**1,60 m**
Peso:	**46 kg**
Medidas:	**84-60-85**
Hobbie:	**Tenis, ski, ir de compras**
Comida favorita:	**la deliciosa**
Animal favorito:	**el perro**
Música favorita	**B'Z**
Punto débil:	**Comer mucho**
Tipo de hombre:	**A quien le quede bien la camisa blanca y también la ropa de baño.**

Bishoujo Senshi Sailor Moon

Shin Seiki Evangelion

Maze

Shoujo Kakumei Utena

GPX Cyber Formula

Fatal Fury

X - The Movie

Dragon Half

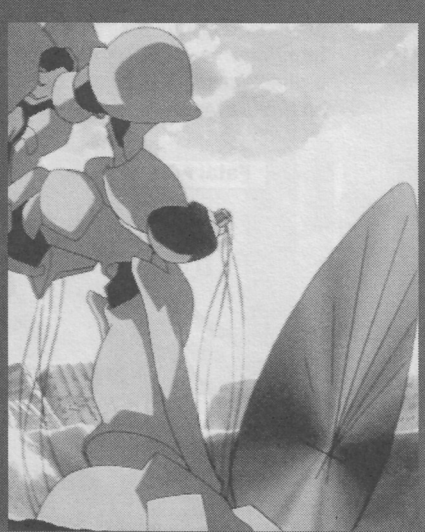
BRAIN POWERD

Khaled Encalada
K´mil Encalada

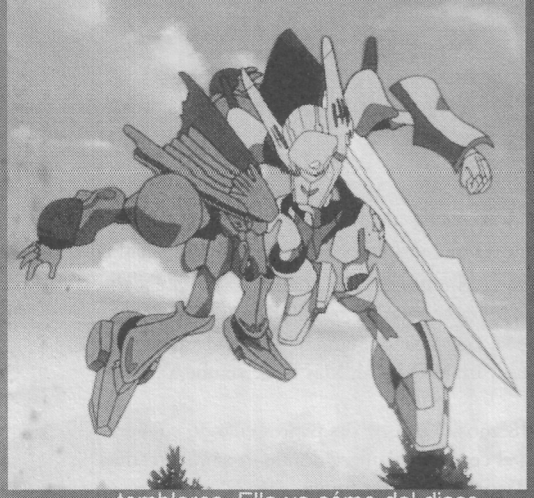
Al ver la secuencia de apertura de la serie por primera vez, se observa un largo desfile de hermosas chicas desnudas. Si no se está al tanto de lo se que trata, o sabe poco de su creador, muy posiblemente no imaginará que hay tantos robots, acción y secretos como los mismos desnudos. Tras cuatro años de ausencia, Tomino retornaba acompañado por Mamoru Nagano, uno de los más admirados diseñadores de mecha de Japón. Ambos nos presentan una historia diferente,cuyos secretos se revelan lentamente a través de las sutiles pistas brindadas al espectador.

Producida por Sunrise, uno de los estudios de animación más prestigiosos del Japón, Brain Powerd se estrenó a principios de 1998 entre gran expectativa por parte de los fanáticos, que veían reaparecer después de mucho tiempo a una de las leyendas más grandes dentro del anime, el director Yoshiyuki Tomino. Tomino y Sunrise nos presentan una serie con animación de primer nivel, un diseño de mecha que rompe con todo lo conocido y una trama notable y compleja, muy característica de los trabajos del afamado director.

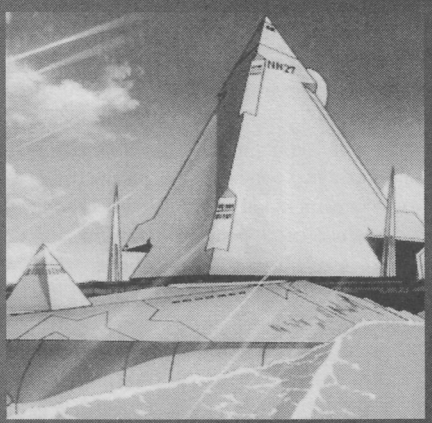
La serie nos lleva a un futuro cercano sin precisarnos claramente un año o lugar específico. El mundo es sacudido por temblores, que la gente atribuye a unas ruinas bautizadas con el nombre de Orphan.
Coincidentemente, las ruinas fueron descubiertas y estudiadas poco antes de iniciarse los temblores por todo el mundo. Orphan es un complejo de ruinas submarinas al que una expedición científica arriba para su estudio. Pero al abrir accidentalmente las ruinas, dicha expedición desencadena los temblores por todo el mundo.
Los desastres generan el caos, y la expedición científica original se apodera de Orphan para tenerla bajo su control y así desarrollar la increíble tecnología allí encontrada. Esta tecnología es de carácter orgánico y capaz de crear robots que tienen cierto nivel de vida.
La expedición encuentra entre las ruinas gigantescos discos de metal a los que llama "Organic Plates" (placas orgánicas), las cuales, al activarse cierto código de DNA, "dan nacimiento" a los grandes robots con los que Orphan pretende llevar adelante sus planes. Estos robots reciben el nombre de Grand Cher.
Orphan es dirigida por Kensaku y Midori Isami, quienes fueran reclutados para el proyecto 16 años atrás y actualmente ejercen el control

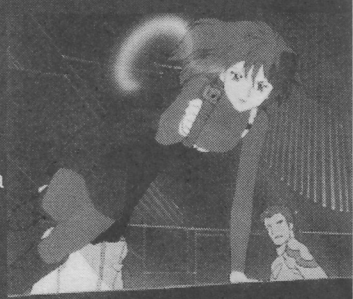


para llevar adelante el oculto objetivo final de Orphan. Junto a ellos están sus dos hijos, Yuu e Iiko (la cual se hace llamar Quincy Star), ambos pilotos de Grand Cher al servicio de Orphan. Los Organics Plates emergen de las profundidades y se desplazan destruyendo todo aquello con lo que se encuentran hasta detenerse. Es así como, en una ciudad devastada por los terremotos, una placa se detiene frente a una sorprendida joven llamada Hime Itsumiya, la cual, junto con unos niños huérfanos, intenta protegerse de los



temblores. Ella ve cómo del disco nace un nuevo ser, muy diferente a los Grand Cher.
Pero entre las tareas de Orphan está la de recoger las placas que emergen, y muy pronto cerca de Hime aparecen dos Grand Cher dispuestos a llevársela. Pero al descubrir que ésta ya ha cambiado, deciden destruirlo, pues no ha nacido como Grand Cher, sino como un Brain Powerd, al que consideran atrofiado en su desarrollo, dado que Orphan utiliza únicamente a los Grand Cher. Ambos robots son conocidos como "Antibodies". Hime comprende que el robot acaba de nacer y lo trata como un recién nacido, pues intuye que está vivo. Ingresa al robot a través de una cúpula en su bajo vientre, logra sincronizarse con él y evita así su destrucción. Uno de los pilotos de los Grand Cher atacantes es el propio Yuu, quien deja partir a la chica, aunque queda muy interesado en ella.
Un año ha pasado y Hime se ha unido a la tripulación del Novis Noa, inmenso navío de combate, que a manera de centro de comando monitorea las acciones de Orphan, detenido sobre su localización submarina. Hime es ahora piloto de Brain Powerd del grupo antibody, integrado únicamente por unidades Brain Powerd de Novis Noa, en preparación para el enfrentamiento entre estos y Orphan para detener sus actividades. En Orphan, Yuu se da cuenta de los oscuros planes de sus padres, así como muchos de los secretos encubiertos a los pilotos de Orphan, y decide huir llevándose consigo un Brain Powerd que no había sido destruido. En la huida es perseguido por su propia hermana, pero con la intención de eliminarlo antes que detenerlo. Sin embargo, Hime está en la superficie practicando con su Brain Powerd y luego se sumerge en el mar, así que encuentra a Yuu y lo ayuda a escapar. Ahora Yuu se convierte en miembro del Novis Noa, mientras su familia continúa en Orphan. A bordo encontrará a Naoko Isami, su abuela y la persona que de ahora en adelante se hará cargo de él, y quien también llevó a Hime a bordo del navío, junto a su Brain Powerd. Así se inicia esta espectacular serie de 26 episodios que fue todo un éxito en Japón y cuyos videos estuvieron en los primeros lugares de ventas a inicios de este año.





"ANTIBODIES"

No podemos llamar a los Brain Powerd simplemente "mechas" por el hecho de que son orgánicos. No es que exista un manejo específico por el lado humano; más bien podríamos hablar de una especie de interacción o simbiosis, una relación poco acostumbrada en el anime. El piloto tampoco ingresa propiamente en una cabina, sino en una cúpula en la parte del bajo vientre que permite su estancia. Desde luego, y si es que lo desea, puede tener medio cuerpo afuera, y esto no afecta su interacción con el robot. Además se puede apreciar que dicho espacio puede adaptarse como una cabina de mando mediante la incorporación de un tablero de control e instrumentos, punto que llama la atención teniendo en cuenta que, luego de la conversión del "Organic Plate" a Antibody, puede ser abordado y puede interactuar con su piloto sin ningún problema. Sin embargo, estos mandos permiten una mejor interacción entre ambos e incluyen los sistemas necesarios para que el piloto pueda comunicarse con su base. Es así como se ve a Hime "pilotear" por primera vez un Brain Powerd que acababa de nacer, pero también veremos que esta interacción no se realiza con cualquiera, como fue el caso de uno de los pilotos de Orphan, quien tuvo una experiencia traumática al tratar de pilotear un Brain Powerd. Esto significa que existe una capacidad de parte de los antibodies para elegir a su piloto, así como de generar ciertos lazos afectivos con ellos, que incluyen la protección en caso de peligro, tomar decisiones o actuar independientemente.

Entre las armas que utilizan los antibodies, encontramos desde láseres hasta espadas de energía psiónicas.

En lo concerniente a la forma de los Antibodies, el diseño en sí es poco ortodoxo, algo a lo que Nagano nos tiene acostumbrados desde el manga Five Star Stories. Estéticamente, tanto los Grand Cher como los Brain Powerd son fuera de serie. Con un aspecto que nos recuerda a viejas armaduras medievales, sus delgadas y angulosas formas no nos permiten descubrir a primera vista lo maravilloso del diseño. Al parecer, estos gigantes biomecánicos tienen una especie de sentido que les permite discernir entre quién puede tripularlos e incluso negarse a moverse si los sentimientos de su usuario son muy negativos.

Midori Isami, 42 años, madre de Yuu e Iiko. Cuando realizaba invetigaciones en Tsukuba conoció a Kensaku, con quien pronto se casa. Llegó a Orphan como asistente de su esposo, posteriormente se unió a Orphan como reclutada y continuó con la investigación acerca de la adaptación entre los Grand Cher y los humanos. Quizás por los resultados de estas investigaciones supo de la capacidad de comunicación entre su hijo y el Grand Cher.

Kensaku Isami, 45 años, padre de Yuu e Iiko. Conocido en el mundo por su trabajo como Director de Ingenieria Biológica. Fue llamado hace 16 años para trabajar en Orphan y se lleva consigo a su esposa e hija, a quien le cambia de nombre. Llegó a ser el líder de los reclutados por Orphan y es la cabeza del grupo interno, encargado de los nuevos reclutamientos. Cuando se entera de que Yuu puede pilotar un Grand Cher, lo lleva Orphan en contra de su voluntad.

- **Kanan Gimosu**, 22 años. Atraviesa un período muy solitario de su vida y accidentalmente presencia el nacimiento de un Grand Cher, lo que la llevaría a convertirse en piloto. Luego acepta la invitación de Orphan de unirse a ellos en el grupo de reclutados. Trabaja en Orphan recobrando las "placas orgánicas" con Yuu como compañero. Cuando éste huye, es tratada como traidora, pues se piensa que ella lo ayudó a huir.

Quincy Star, 19 años, hija mayor de los esposos Isami. Su nombre verdadero es Iiko Isami. Pasó su niñez junto con sus padres en Orphan, y por ello le dedica todo su esfuerzo al proyecto. Decidió unirse a los reclutados y pra ello cambió su nombre. Tiene una personalidad triunfadora y eso la lleva a desempeñarse como líder del grupo de los Grand Cher. Ahora que Yuu se ha marchado, Quincy se convertirá en su peor enemiga.

Yuu Isami, 17 años. Al nacer, fue encargado a su abuela Naoko, quien lo crió durante su infancia. Luego fue llevado a Orphan en contra de su voluntad por tener un alto grado de adaptabilidad con los Grand Cher, para convertirlo en piloto a la edad de 10 años. Pero el día de su cumpleaños número 17 decide abandonar Orphan llevándose un Brain Powerd. Más tarde se une a Novis Noa.

Hime Itsumiya, 18 años. Al morir sus padres cuando sólo era una niña, se cría en el centro Hidamari, donde se ganó el cariño de las encargadas. Tiene un carácter franco y no le gustan las cosas torcidas, aparte de ser muy maternal y flexible con los demás cuando comprende la situación. Actualmente se desempeña como piloto de Brain Powerd para Novis Noa, luego de su encuentro con un antibody.

Ann McCormick, 52 años, alto oficial de la marina norteamericana y capitana del Novis Noa. Despliega su habilidad como brazo derecho de Winston Geibridge y es jefa del Grupo No 7. Es madre soltera y tiene un hijo llamado Jhonatan, pero sus relaciones con él no son muy buenas.

Naoko Isami, 64 años, madre de Midori Isami y abuela de Yuu. Hace 50 años tuvo una relación amorosa con Winston Geibridge, y volverlo a a encontrar la llevará a bordo del Novis Noa. Lleva consigo a Hime, a quien ella encuentra para convertirla en piloto de antibody. A raíz de la fuga de Yuu, su abuela se queda a bordo del Novis Noa.

Yukio, uno de los pequeños huérfanos que acompañan a Hime a bordo del Novis Noa, y que presenciaron el nacimiento del Brain Powerd. Es un poco gordo y hace de hermano mayor de Akari, otra de los huérfanos del Centro Hidamari.

Akari, criada en el mismo centro de Hime y Yuhio, es muy responsable a pesar de ser una niña. Al igual que Yukio, presencia el nacimiento del antibody y aborda el Novis Noa acompañando a Hime.

Kumazo es el más pequeño de los tres niños que acompañan a Hime a bordo del Novis Noa, además de ser el engreído de Hime.

TENKUU NO ESCAFLOWNE LA PELÍCULA

MASAKA

Al fin se ha anunciado la fecha de estreno de esta película, la cual sería entre los meses de abril y julio del próximo año, primavera en Japón. Sin embargo, el secreto respecto de lo relacionado con ella continúa, aunque ya han circulados versiones preliminares de la trama de la película y sus diseños de personajes. Lo que sí se sabe de la cinta es que tiene una duración de unos 90 minutos, y que se le ha dado un tratamiento más de cine que de anime. Es decir, es más una película de animación que la película de un anime. Por lo pronto, como se puede apreciar, los personajes han sufrido grandes cambios en su diseño, presentados como más maduros y mucho más elaborados. Este trabajo continúa a cargo de Nobuteru Yuuki, el mismo de la serie de TV. No queda claro cuáles otros personajes de la serie participarían en la película, pues al cierre de esta edición todas las revistas japonesas presentaban únicamente a Van, Hitomi, Dilandau, Merle y Gadeth, y algunos diseños parciales del Escaflowne.

Como ya se había dicho anteriormente, Shoji Kawamori comentó que la película de Escaflowne sería lo que "Ai Oboete Imasuka" fue para Macross, es decir, un cambio total tanto en la calidad de animación como en la trama. Si tomamos en cuenta que Tenkuu no Escaflowne fue una serie con un presupuesto enorme para animación, la expectativa es grande para saber qué tipo de película nos está preparando el estudio Sunrise. Por lo pronto puedes visitar el site de Internet **http://www.anime.net/escaflowne/story/introductions/movie/index.html** para encontrar datos sobre esta película. A continuación, una pequeña introducción a la película en si, con la salvedad de que por ser información preliminar está sujeta a cambios.

La historia se desarrolla en un mundo llamado Gaea, un planeta donde la Tierra puede ser vista en el cielo nocturno. En Gaea, la tribu del Dragón Negro comienza a invadir otros territorios, buscando conquistar y dominar el planeta.

El país del joven príncipe Van es uno de los destruidos por las invasiones de la tribu del Dragón Negro. Envalentonado por la invasión, este descendiente de los Dragones de Alas Blancas pelea contra los del Dragón Negro para intentar salvar Gaea de la destrucción. Van recibe la protección de Abaharaki, el líder de una región vecina que también se opone al Dragón Negro. Pero Van es una persona solitaria, y no se relaciona con nadie a su alrededor.

Ahora, la tribu del Dragón Negro ha descubierto un arma terrible. Ellos tienen una armadura dragón que, durante las antiguas guerras, se cree que incendió a toda Gaea. La tribu del Dragón Negro se propone desenterrar y resucitar esta terrible arma. Para prevenir que los Dragones Negros consigan tan extraordinario poder, Abaharaki ataca.

Mientras tanto, en la Tierra, hay una chica que quiere terminar con todo. Hitomi ha sido herida y parece haber perdido todo deseo de vivir. Cuando su actitud termina hiriendo a su mejor amiga, Hitomi completamente molesta consigo misma, se dice "Quisiera poder sólo desaparecer...". Como si fuera una respuesta a su pedido, Hitomi escucha una voz. Un misterioso poder lleva a Hitomi lejos de la Tierra y la transporta a Gaea. ¿Qué verá Hitomi en este extraño mundo?, ¿Destrucción total o renacimiento?. Hitomi no tiene ninguna pista para saber que ella es la llave para formar el destino de este mundo. Y ahora, la otra llave para Gaea, la legendaria armadura dragón, resucita enfrente de Van. La legendaria armadura blanca... su nombre es Escaflowne.

Hasta aquí lo que se conoce por el momento de esta película. Al igual que la película de Utena, habrá que esperar un poco para poder apreciarla en Club SUGOI. Lo que sí es definitivo es que la historia de la serie de TV no conecta con la película, pues ésta es una historia totalmente aparte. Eso hace más interesante conocer cómo se desarrollarán la trama de la película y su realización.

PRODUCCIÓN:
SUNRISE / BONES (coproducción)

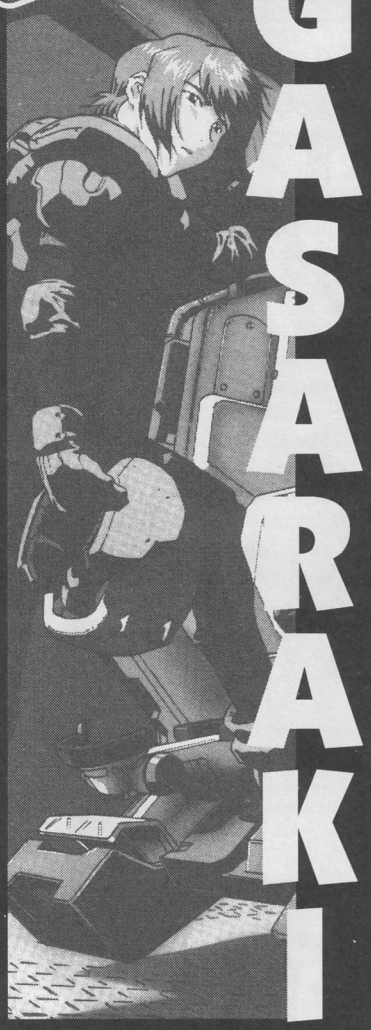
Directores:
Kazuki Akane (Gundam 0083)
Shoji Kawamori (Macross)
Diseñador de personajes:
Nobuteru Yuuki (Gunnm, X)
Guión:
Ryouta Yamaguchi (Cowboy Bebop)
Kazuki Akane (Escaflowne TV)
Música:
Yoko Kanno (Macross Plus, Brain Powerd, Cowboy Bebop)

Una chica en Gaea...

El retorno al mundo místico

NOVEDADES

GASARAKI



Del director de Votoms, junto con el diseño de personajes de Gundam Wing y el diseñador de mecha de Patlabor 2 y Bublegum Crisis 2040, Gasaraki se asoma como el próximo éxito de Sunrise.

Sunrise es actualmente uno de los más reputados estudios de animación de Japón. Creador de éxitos indiscutibles, esto debido entre otras cosas a todos los adelantos que ha realizado en la animación apoyada por computadora (algo que los socios de Club Sugoi han podido apreciar personalmente en Tenkuu no Escaflowne, exhibida íntegramente en el club).

Esta vez, Sunrise nos entrega un tipo de serie en la que es experta: un show de mecha. Sunrise es el estudio de animación que ha producido todo el universo de Gundam, serie emblemática del género mecha, todo un hito en la animación y verdadero clásico dentro del anime.

Esta serie nos cuenta la historia de un poder sobrenatural llamado Gasaraki y de la lucha que se desencadena entre dos grandes conglomerados industriales que desarrollan armamento y buscan el control de ese poder.

Yushiro Gowa, el cuarto hijo del Clan Gowa, es el piloto de pruebas del arma más avanzada de la Tierra, el Tactical Armor (TA o Armadura Táctica), desarrollada en conjunto con un equipo especial de la Fuerza de Autodefensa Estratégica Japonesa (JSSDF) y el Conglomerado Gowa (Gowa Enterprise). Y no sólo eso: dentro de su familia, es también el heredero del Gasaraki.

En un experimento para reclamar al Gasaraki (una especie de danza llamada "Gasaraki no Mai"), la mente de Yushiro ingresa en otra realidad, y ahí conoce a una joven llamada Miharu. Al mismo tiempo, Miharu se encuentra en un experimento similar, aunque desarrollado por Symbol, la competencia de Gowa Enterprises. Desesperadamente, le grita: "¡no reclames este horrible poder otra vez!". En ese instante, Yushiro detiene el experimento por su propia cuenta.

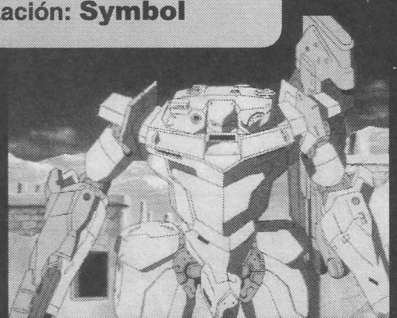
Posteriormente, cuando viaja a Begilstan para pelear contra su gobierno militar, Yushiro se encuentra cara a cara con Miharu en el campo de batalla. Miharu posee un poder similar al de él (no sólo el poder para llamar al Gasaraki, sino también la habilidad de pilotear un TA, el cual es llamado FAKE por Symbol). Después de un corto diálogo con Miharu, Yushiro siente que la conoce desde hace mucho tiempo...

Después de la misión en Begilstan, Symbol ataca la base de Gowa Enterprises para recuperar la muestra del Músculo Artificial FAKE, que había sido obtenida en Begilstan. En el proceso, Miharu descubre que Yushiro había muerto hace ya diez años. Finalmente, Yushiro la encuentra en la base. Ella le dice la verdad, y que en un ataque anterior de Symbol habían encontrado el cuerpo del verdadero Yushiro.

Por otra parte, la verdadera razón para desarrollar los TA se descubre paulatinamente: con el apoyo de sus dos jóvenes hermanos, Kazukiyo Gowa, el mayor de ellos, obtiene el control de toda su familia por encima de su propio padre, y planea un golpe de estado junto con varios oficiales de la JSSDF usando los TA.

Cuando Yushiro comprende que sólo ha sido un conejillo de indias como Miharu, comienza a hacerse preguntas sobre su verdadera identidad, tales como "¿quién soy?" o "¿por qué yo puedo llamar al Gasaraki y otros no?". Con la ayuda de su "padre", Yushiro logra escapar, salvar a Miharu e iniciar una jornada con ella para encontrar su pasado y su verdadera identidad.

Fake
Peso: 3t / 5,6t (con ordenanza)
Altura: 4,6 m
Velocidad: 68 km/h
Tiempo de operación: 45 min
Organización: **Symbol**



Tactical Armor (T.A.)
Peso: 2,5t / 4,4t (con ordenanza)
Altura: 4,4 m
Velocidad: 65 km/h
Tiempo de operación: 1 h
Organización: **J.S.S.D.F.** (Fuerza de Autodefensa Estratégica Japonesa) y **GOWA Enterprises**

"¡No reclames este horrible poder otra vez!"

Miharu
Edad: 15
Talla: 1,62
Tio sanguíneo: O+

Una misteriosa joven a la cual Yushiro enfrenta durante la ceremonia de invocación del Gasaraki. En su infancia, su vida fue salvada por un miembro de Symbol, razón por la cual accede a ser parte de la investigación y desarrollo de las armaduras FAKE en calidad de piloto. El por qué Yushiro la contacta durante la ceremonia es uno de los muchos misterios que envuelven a Miharu, aunque lo que sí está claro es que ayuda al joven piloto en su búsqueda de la verdad, y sus verdaderos motivos aún no están claros.

Yushiro Gowa
Edad: 17
Talla: 1,70
Tipo sanguíneo: A+

Es el cuarto hijo del clan Gowa, una empresa multinacional dedicada principalmente a la investigación y el desarrollo de nuevas armas, y joven piloto de la nueva armadura de asalto móvil, T.A. Por naturaleza es de carácter tranquilo, pero al experimentar estados de ira, rabia y otros sentimientos se dará cuenta de que le falta una parte de su conciencia. Buscará recuperarla con la ayuda de la joven Miharu, y a su vez detener los planes de su hermano de tomar su país por la fuerza.

Ficha Técnica

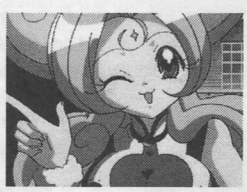
Idea original: **Ken Yadata**
Director: **Ryosuke Takahashi**
Dirección de animación: **Goro Taniguchi**
Guión: **Hide Nasaki**
Diseño de personajes: **Suko Murase**
Diseño mecánico: **Nobashi Araboku**
Producción: **Sunrise**
Número de episodios: **25**

NOVEDADES

TENSHI NI NARUMON
(QUIERO SER UN ÁNGEL)

A primera vista, "Tenshi ni narumon" parece volver sobre la vieja fórmula de la chica con poderes mágicos que llega a la casa de algún chico con suerte. Sin embargo, esta vez la comparación sólo llega hasta ahí, pues Noel, la rubiecita que protagoniza esta serie de TV, no es precisamente un ángel o un espíritu protector, y no llega precisamente sola a casa de Yusuke: el desafortunado muchachito tendrá que vérselas con su alocada familia.

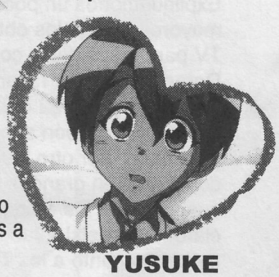
Noel no es exactamente un ángel, pero tiene una aureola sobre su cabeza y dice querer ser un ángel por amor a Yusuke. Esta historia empieza con un beso y una declaración de amor de ella hacia él, lo que hace estando desnuda (o más bien, luego de caerle desnuda) en un bosque. El pobre Yusuke huye despavorido y muy avergonzado.



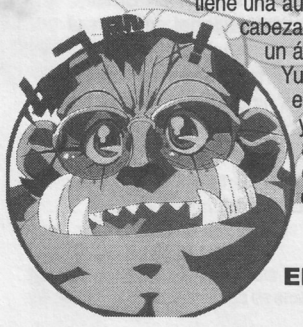
Luego de su arribo, Noel se dedicará a seguir a Yusuke y para ello se inscribirá en su escuela, donde causará mucha admiración por la curiosa aureola que adorna su cabeza, aunque a ella no parezca importarle. La sorpresa de Yusuke será mayúscula cuando encuentre a la sonriente rubiecita en su mismo salón y más aún cuando se empecine en estar a su lado. Para colmo, Noel no será una chica precisamente quieta y pronto empezarán los problemas. Yusuke no tendrá más recurso que tratarla fríamente. En la misma escuela también está Suzuhara, alumna notable de la clase de natación, que mira a Yusuke muy seriamente cada vez que lo ve aparecer. Yusuke vive solo desde hace un tiempo, y de vuelta a casa junto con Noel se da con la sorpresa de no hallar más su vivienda. Ahora en su lugar hay un extraño edificio habitado por una familia no menos extraña, que resulta ser la familia de Noel que ha venido a mudarse también. Dicha parentela está compuesta por su hermano Gabriel, un diablo vampiro que tiene por hobbie chuparles la sangre a las chicas bellas; su madre, una hermosa maga de 28 años y fanática del vóley; su padre, un fantasma demonio de fuerza terrorífica, pero de carácter calmado y opuesto a la vida de los demonios; su hermanita Ruka, de sorprendente capacidad intelectual; su abuela Baaba, de un carácter poco amable y contraria al matrimonio de Noel y Yusuke; y su hermana mayor Sama, que es invisible. Y no podemos olvidar a Miruru-chan, la chica gato que es la compañera ideal para Noel, por lo traviesa. Pero en esta serie no podía faltar un malo. Ése es Desuperu, un ser que colecciona ángeles y al que le interesa agregar a Noel a su colección. Así, junto a Shiruki, una impávida muchachita que cumple todo lo que él le ordene, se dedicará a cazar al "angelito". Luego del primer encuentro con uno de los enviados de Desuperu, a Yusuke no le queda otra que aceptar a Noel, y a toda su familia.

SUZUHARA

Definitivamente, ¡Quiero ser un ángel! es una serie muy peculiar que nos presenta un bello diseño de personajes y diversión para rato. Se transmite por Tokyo TV todos los miércoles a las 6:00 pm.



YUSUKE



EL PAPITO DE NOEL

Una vez más el concejo de ancianos de Sugoi se reune a deliberar, con el único fin de responder un nuevo cargamento de

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Por qué Akio y Anthy no tienen el mismo apellido? (Socio No 142)

- Cuando una pareja se compromete para matrimonio, la familia de uno de ellos "adopta" al otro contrayente; por regla general, suele ser la familia con más alto rango social. Como ambos padres pertenecen legalmente a la misma familia, los niños tienen un solo apellido. El caso de Akio Ootori es idéntico al de, por ejemplo, Gendo Ikari. Así, Kanae Ootori le da su apellido a Akio, quien cumple la función de director substituto de la preparatoria Ootori, pues el lugar es propiedad de esta familia.

- ¿Por qué en "Cosas de Enamorados" (Kare Kano) salió la canción II Air de Evangelion? (Socio No 350)

- El tema en cuestión no es una composición original, sino más bien la Suite No 3 en D Mayor de Johann Sebastian Bach. La razón por la cual la vuelven a usar para ambientar la escuela donde estudia Yukino Miyazawa, luego de haberla usado durante la pelea contra los evas de producción masiva en Evangelion Air, es la misma: "cosas" de GAINAX.

- ¿Cuántos episodios tiene la serie Kare Kano? (Socio No 285)

- Kareshi Kanojo no Jijou, o Kare Kano para abreviar, tiene un total de 26 románticos, melosos, dulzones, almibarados y empalagosos capítulos. La investigación que hizo Gainax de los problemas de los jóvenes, aunada a un lenguaje visual completamente maduro y desarrollado, hace que hasta el más acérrimo enemigo del shoujo se sienta identificado con los problemas de Yukino y Souichirou. Es una serie que se ve con deleite y algo de "vergüenza ajena", pues todos pasamos alguna vez por experiencias semejantes (más datos en Sugoi #10).

- ¿Qué serie de TV tiene el récord de sintonía en Japón? (Socio No 1152)

- Es difícil dar una respuesta que siga siendo cierta durante dos meses seguidos. Expliquémonos un poco. Es claro que los mayores ratings los obtienen las series de TV para niños, tales como Sasae-san o Doraemon, que arrasan con cifras superiores a los 22 o 23 puntos (un punto de rating en Japón supera las 200.000 personas). Por otro lado, series que se han convertido en grandes hitos del anime no suelen pasar los 10 puntos. Un ejemplo claro, Shin Seiki Evangelion, llegó en su mejor momento a los 7 puntos, y todos sabemos lo grande que ha sido el fenómeno argumental y comercial de Eva en los últimos años. Sin embargo, recientemente la serie Meitantei Conan superó, en marzo de este año, los 20 puntos de rating.

- ¿Van a proyectar Inuyasha? (Socio No 1176)

- Inuyasha, el último manga de Rumiko Takahashi, no cuenta con versión animada, excepto los 30 segundos de un comercial hecho para TV cuyo fin fue promocionar el manga.

- ¿Qué tipo de automóvil maneja Akio Ootori? (Socio No 429)

- El auto de Akio es uno de esos que los entendidos llaman "clásicos": un Corvette rojo del 65, el primer modelo que la General Motors Company hizo con este nombre. Y, obviamente, no corre a 640 km/h.

- ¿Slayers Royal es una serie, OVA, película o sólo un musical? (Socio No 319)

- Slayers Royal es un juego de video para PlayStation. Es el único punto del universo de Slayers en el que están reunidos todos los personajes principales de Slayers, es decir, Lina, Gourry, Zelgadis, Amelia y Naga, en un hilarante juego de estrategia.

- ¿Quién mató a Kaji? (Socio 343)

- Aunque la prensa amarillista se regodeó con un supuesto crimen pasional que involucraba a una tal Misato Katsuragi, las investigaciones policiacas determinaron que la susodicha era completamente inocente. Un tal Hideaki Anno ha declarado por su parte que el crimen fue cometido por un esbirro de la organización Nerv. Nerv no ha dado declaraciones oficiales hasta la fecha.

- ¿Haruka y Michiru se aman? (Socio No 2666)

- Saca tus propias conclusiones: en el manga, ambas se dan un beso (¡!) y en el especial de TV de Sailor Moon Super S (no emitido en la televisión nacional), Michiru muestra una "actitud" muy particular hacia una Haruka enferma que estaba siendo atendida muy solícitamente por una empleada... En fin, de todos modos no se puede afirmar ni lo uno ni lo otro.

- ¿La revista SUGOI va a publicar un resumen de Dragon Ball GT? (Socio No 1234)

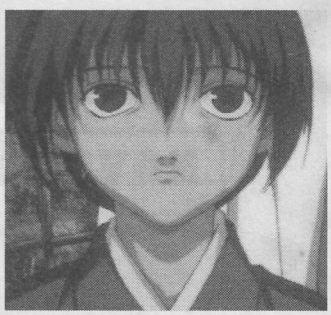
- Lo que se publica en la revista SUGOI son resúmenes de *manga*. Y Dragon Ball GT fue producido directamente para televisión. Así que lo sentimos, no se puede resumir un manga que no existe.

- ¿Cuál es el verdadero argumento de la segunda parte de Robotech? (Socio No 236)

- Para empezar, Super Dimensional Cavalry Southern Cross ni siquiera ocurre en la Tierra. A finales del siglo XXI, las guerras nucleares obligan a los terrícolas a colonizar el espacio. Es en el planeta Gloria donde una joven colonia es atacada por los discípulos de Zor, los habitantes oriundos del planeta que quieren desalojar a los invasores. Bajo esta premisa, la teniente Frances Yannu y su escuadrón contraatacan a los Bioroids, poniendo especial cuidado al modelo rojo que gobierna Zor. Cuando Yannu descubre las verdaderas intenciones de los Bioroids y su líder Zor Prime, la lucha no será lo mismo para ella.

- ¿Qué significa Shiinta, el verdadero nombre de Kenshin? (Socio No 2462)

- El nombre original de Kenshin Himura, Shiinta, significa "Corazón Profundo", según la lectura de sus kanjis. Tal vez nuestra expresión "tener un gran corazón" aclare la idea.



- ¿Qué sucede después de que Nausicaä es elevada por los Ohmu en la película? (Socio No 2532)

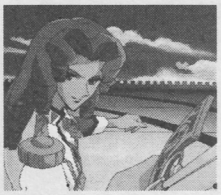
- La película Kaze no Tani No Nausicaä es similar a la historia contada en el primer volumen del manga y la mitad del segundo volumen. Después de realizada la película, la historia continuó en los volúmenes del 4 al 7. A lo largo de ellos, Nausicaä va creciendo y descubriendo el verdadero origen de la selva tóxica y su propio papel en el destino de la humanidad. La trama tiene un fuerte trasfondo ecologista de principio a fin, pero el verdadero asunto es la responsabilidad del individuo. Según cuenta el mismo Miyazaki, fue muy difícil para él hacer una versión fílmica de este manga.

¿Oliver juega por el equipo de Brasil? (Socio No 2988)

- Ozora Tsubasa llega a jugar en Brasil, pero no en la selección nacional, sino en el S.F.C. Sao Paulo. Llega hasta allí por sus propios medios (Roberto Zedinho andaba por ahí, pero no tuvo ninguna intervención en el asunto). Luego, Ozora jugará en el equipo en el que toda estrella del fútbol profesional suele terminar su carrera: el F.C. Barcelona de España.

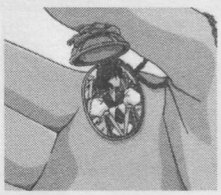
- ¿Por qué en el capítulo 29, Juri Arisugawa (Shoujo Kakumei Utena) arrancó de su pecho la rosa si estaba ganando? (Socio No 1762)

- La rosa es un símbolo de las cosas importantes para el duelista. Utena no deshoja la rosa del pecho de Juri, pero en un movimiento equivocado arranca el relicario que ésta lleva en el cuello, el cual se rompe al caer al piso. Y para la orgullosa y confiada Juri Arisugawa, el recuerdo y afecto que siente por su amiga Shiori era lo más importante.



- ¿Cuál es la filmografía de Alita? (Socio No 2862)

- Battle Angel está basado en el manga de Yukito Kishiro "Gunnm". Como filmografía, consta de dos OVAs tituladas en inglés como Gunnm Rusty Angel y Gunnm Tears Sign.



- ¿Es verdad que Ranma y Akane no se llegan a casar en la serie? (Socio No 319)

- Ni en el manga ni en el anime Ranma y Akane logran concretar su arreglo matrimonial, pese a que en la historia el compromiso forzado que los une (el *onmiai*, una vieja tradición japonesa que suele contar con la oposición de la pareja escogida) se va volviendo poco a poco en amor verdadero. Sin embargo, la gran cantidad de pretendientes insistentes que los persiguen como una maldición china (¡!) no les permiten acercarse el uno al otro. En el último volumen del manga, Ranma y Akane están vestidos para el sacrificio nupcial, pero los peculiares invitados dan al traste con la ceremonia.

- ¿Es cierto que hay un capítulo 0 de Evangelion? (Socio No 2023)

- Si, es cierto que existe un video llamado Genesis 0:0, pero éste no contiene animación extra de la serie: sólo es un video de cómo se hizo la serie de TV, con entrevistas al equipo de Gainax y una muy breve introducción a la trama de Evangelion.

- ¿Cuál es la filmografía de Slayers? (Socio No 2751)

- La filmografía completa de Slayers es de tres series de TV: Slayers, Slayers Next, Slayers Try; dos juegos de OVA: Slayers Special (3 volúmenes), Slayers Excellent (3 volúmenes); y cuatro películas: Slayers Perfect Edition, Slayers Return, Slayers Great y Slayers Gorgeous.

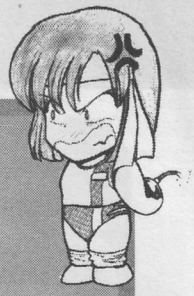
- ¿Existen películas de Sailor Moon? (Socio No 1928)

- Sí. Aparte de los 200 episodios de la serie de TV que incluyen algunos especiales de TV, Sailor Moon tiene 3 películas tituladas Sailor Moon R Movie, Sailor Moon S Movie y Sailor Moon Super S Movie. De estas tres, Sailor Moon Super S Movie fue exhibida para el primer grupo (y en ese entonces el único) del Club SUGOI, que se reunió en dos funciones de 300 socios cada uno. Fue la primera reunión oficial del Club SUGOI, el 28 de diciembre de 1997.

- ¿Por qué a Nuku Nuku la hicieron cyborg? ¿Es que acaso su creador la mató por casualidad? (Socio No 2814)

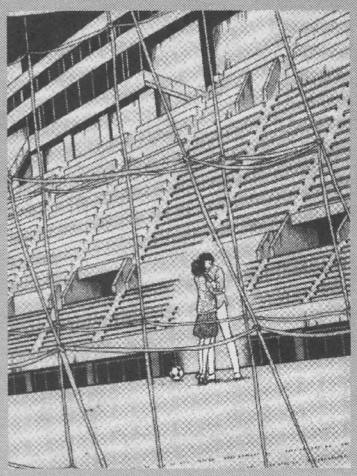
Para saber cómo se convierte Nuku Nuku en cyborg debemos referirnos al juego original de OVAs y al manga de Yuzo Takada. En el OVA, Kyuusaku Natsume y Ryuunosuke huyen de Akiko y de su familia, quienes son los dueños de Mishima Industries. La atribulada pero implacable madre ordena a Kyoko y Arisa, sus esbirras de confianza, buscar a su amado hijo, y con tal fin utilizan un poderoso y sofisticado avión de combate. Empezando la primera OVA, Ryuunosuke entra en un callejón (por una necesidad urgentísima e impostergable) mientras su padre lo espera en el auto. De pronto, entre los tachos de basura aparece una gata, y Ryuunosuke se la lleva con él hasta donde está su padre. El Dr. Kyuusaku no tiene mucho tiempo para oponerse, pues son detectados por las secuaces de Mishima y perseguidos por la ciudad. En la feroz balacera, el auto se vuelca y es acribillado una vez más. Ryuunosuke y su padre se salvan, pero la gata que el chico llevaba al pecho recibe de lleno una de las balas, y Ryo llora la muerte de su recién adoptada mascota. Kyuusaku observa entonces el robot experimental que se llevó de Mishima y tiene una idea: implanta el cerebro de la gata en la cabeza del robot y, luego de una serie de artes tecnológicas, crea a Nuku Nuku. En el manga el origen es el mismo, mientras en la serie de TV sólo se dice que Nuku Nuku fue construida para detener los malvados planes de Mishima Industries.

Bueno, una vez más se acabó el espacio para absolver sus preguntas, pero las preguntas nunca acaban. Esperamos que nos sigan escribiendo, los socios mediante las encuestas mensuales, y los demás lectores a través de sus cartas.



- ¿Llega a pasar algo entre Patty y Oliver (Captain Tsubasa)? (Socio No 1398)

- Tras alcanzar la victoria en el campeonato mundial contra el scratch brasileño, cuando el estadio queda vacío, Ozora Tsubasa le ofrece la pelota con la que ha ganado y le propone matrimonio a Sanae Nakazawa. La respuesta de "Patty" la puedes ver por ti mismo.



Volumen 18 del manga de Captain Tsubasa J (la J es de Japan League).

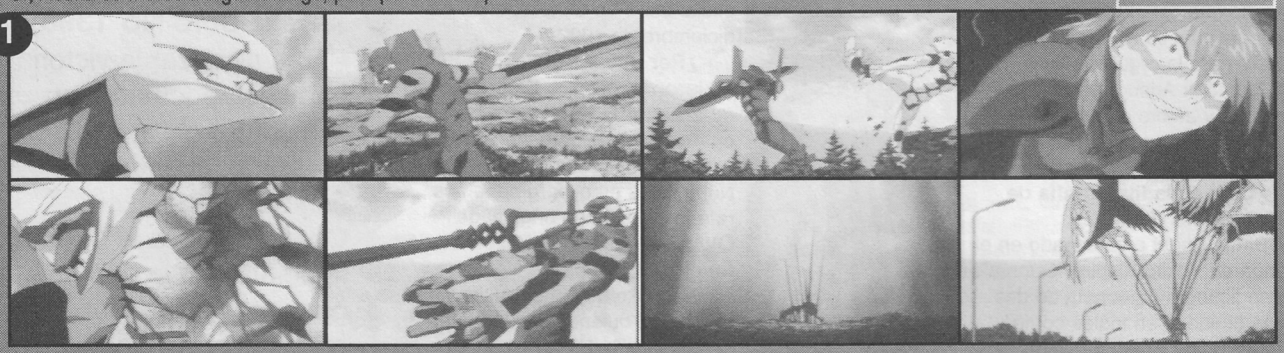
VOX POPULI VOX DEI

MEJOR ESCENA DE ANIME

Definitivamente, Shin Seiki Evangelion ha dejado huella en los socios del club Sugoi. Los tres primeros lugares de esta categoría son escenas que nunca olvidaremos.

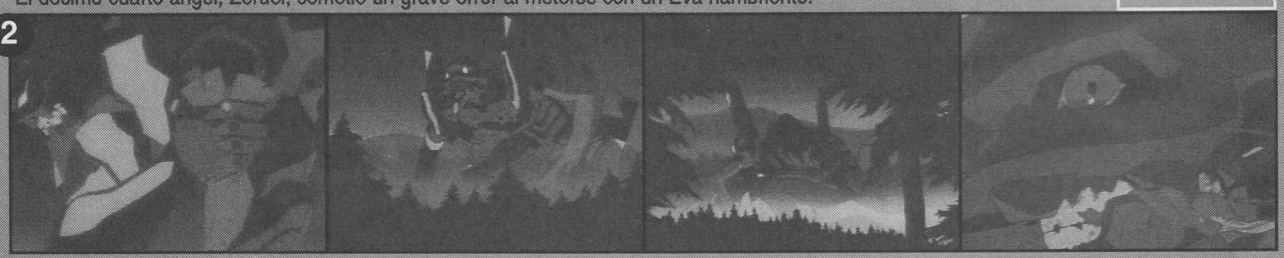
1 La Batalla final del EVA 02.....Película: **Air** — 45 votos

Sí, Asuka se merecía algún castigo, pero pensamos que esto fue demasiado...



2 El banquete angelical del Eva 01.....Serie: **Shin Seiki Evangelion**, cap 19 — 34 votos

El décimo cuarto angel, Zeruel, cometió un grave error al meterse con un Eva hambriento.



3 "Un beso de adultos".....Película: **Air** — 29 votos

Una escena bastante esperada por algunos, pero que no se dio en las mejores circunstancias.

4 Derrota de Shishio-sama.....Especial de TV **Rurouni Kenshin** — 28 votos

Pelearse con un rival como Kenshin te puede costar my caro. Aquí, Shishio literalmente se quemó.

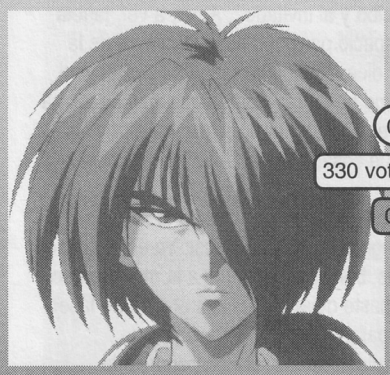
MEJOR CANCIÓN DE ANIME

1. Yakusoku wa Iranai (opening Escaflowne) — 114 votos
2. Zankoku na Tenshi no Teeze (opening, Evangelion) — 97 votos
3. Ai Oboete Imasuka (película de Macross) — 87 votos
4. Rimbu-Revolution (opening, Shoujo Kakumei Utena) — 78 votos

Quizás las principales características de las producciones de anime exitosas son: buena historia y buenas canciones muy difíciles de olvidar. En esta primera ocasión, la ganadora es **Yakusoku wa Iranai.** ¿A quién no lo han sorprendido cantando esta hermosa canción?

MI PERSONAJE FAVORITO

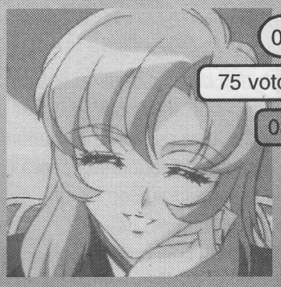
Después de dos meses les entregamos los resultados de la encuesta realizada en julio. Esto se debe a que el cierre de la revista se realiza antes de la reunión del tercer grupo, por lo que incluir los votos de todos los socios implica postergar la publicación de los resultados un mes. Respecto de estos resultados no sería de extrañar que con la exhibición de la serie Rurouni Kenshin desde el mes pasado en el club, este personaje se mantenga más tiempo en el primer lugar. Por otra parte, la expectativa que generó el final de la serie Tenkuu no Escaflowne se vió reflejada en el gran ascenso de Van Fanel. Por último, damos la bienvenida a Nausicaä, quien con su única película ya empezó a captar fans.



01 — 330 votos — 01

02 — 127 votos — 06

03 — 77 votos — 02



04 — 75 votos — 03

05 — 66 votos — 04

06 — 52 votos — 07

07 — 41 votos — 05

08 — 36 votos — 11

09 — 34 votos — 08

10 — 24 votos — 09

11 — 23 votos — 12

12 — 22 votos — **

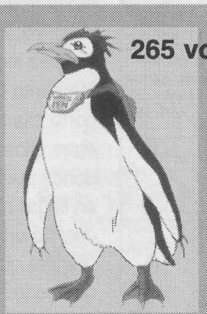
Los recuadros grises indican el puesto en el ranking anterior.
Las estrellas ** marcan un nuevo ingreso.

LA MASCOTA PREFERIDA

En alguna ocasión, los productores de Gainax dijeron medio en serio y medio en broma que una producción no podía tener éxito si la protagonista no tenía una buena mascota. La mayoría de éstas son animales conocidos, pero de un tiempo a esta parte, el principal interés parece estar en descifrar la exótica especie a la que pertenecen. Casos como Pikachu, Mokona o esa bolita peluda con dos ojos de Mylene Jenius son un reto. Aún se discute si el ganador de esta ocasión es o no es un ratón.

335 votos

Nombre:
CHU-CHU
Especie: mono
Lugar de origen: desconocido
Serie de TV
Shoujo Kakumei Utena



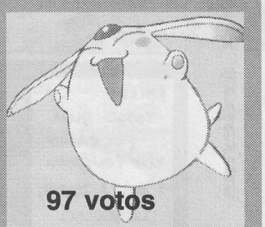
265 votos

Nombre:
PEN PEN
Especie: Pingüino de agua caliente
Lugar de origen: Hawaii
Serie de TV
Shin Seiki Evangelion

147 votos

Nombre:
PIKACHU
Especie: Pikacho
Lugar de origen: desconocido
Serie de TV:
Pocket Monsters

Nombre:
MOKONA
Especie: desconocida (no es un conejo... ellos no hacen "puuu")
Lugar de origen: Céfiro
Serie de TV y OVAs
Rayearth



97 votos

MASAKA

Code Name: Oso Panda

Una nueva entrega del Oso Panda. Y más de sus "aventuras" en Club Sugoi. Cualquier parecido con personas (o socios) no es coincidencia. Es a propósito.

(Bueno, continuemos con la lista de especímenes, luego de esa brutal interrupción del cruel editor).

- Los locos hentai. No pueden faltar los que llevan polos con alusiones eróticas (tienen a Sailor Mercury en una posición muy poco católica). Si miras bien sus rostros es como si se dijeran ellos mismos: "Sí... Soy sexy, soy atrevido... Deséame". Los reconocerás por su sonrisa media macabra.

-Los que nacieron juntos. Son los que llegan en jauría y ocupan de golpe tres cuartos de toda una fila; en un momento no hay nadie y al segundo siguiente ¡puf!, hay tres detrás de ti; te rascas la nariz y aparecen diez detrás de los anteriores; te pones tu casaca por el frío y los dos que estaban atrás ahora están adelante. En fin.

-Los samaritanos. Son los que guardan sitio para "uno" y después en el "uno" entran como treinta. Entre los mismos los encuentras haciendo círculo en la cola contándose chistes, burlándose de lo lento que es el WV rojo de su pata, comentando que es tan lento el carro que apenas lo enciendes inclina el asiento, te sirve café y te pasa una frazada para el largo camino hasta la otra cuadra (qué bueno es tener amigos, siempre lo he dicho).

-Las comadres. Si afinas bien tu oído, podrás escuchar un cuchicheo sólo imperceptible para el oído no entrenado (es decir, sordo). Pero no te asustes, son sólo las chicas practicando su deporte favorito, hablar, hablar, hablar. A continuación, te ganarás con los chismes marca "Puñalada por la espalda" : "Van la quiere más", "No, Allen la quiere más" , "Hitomi es una babosa, no se da cuenta de que el tarado se muere por ella", "Sabías que la nueva chapa de Janet es Lilith... porque al final todos se fusionan con ella" (chiste de Kaio-sama, ríanse).

- Los intelectuales. Analizan problemas de alto peso filosófico como qué pasaría si Goku come frijoles antes de hacer la Henkidama, o hace cuánto tiempo Hitomi no lava su uniforme (¡¡agg!!).

-Los amigos por un día. camaradas que por razones de tiempo sólo se encuentran en las proyecciones, y durante ellas aprovechan para hablar de su vicio favorito.

-Los estrategas, que hacen mediciones geométricas y trigonométricas (calculando temperatura, presión, costo del dólar, etc.) para poder establecer su "sitio ideal", en donde ni Margarito Machahuay, usando gorro charro, pueda interponerse entre ellos y la pantalla y desde donde puedan ser los primeros en llegar al baño (porque eso sí, cuando urge, urge, y no hay que "Espera que no sale" o "Aguanta que no lo encuentro"; son momentos en los que aflora el instinto de conservación (de los pantalones secos).

9 y 30 a.m. Bueno, aún estás en la fila cuando en eso oyes al señor Calvo alinear a la muchedumbre: A ver, en orden, hagan cola aquí los que tienen recibo y carnet, aquí los que tienen carnet sin recibo, aquí los que traen invitados, aquí los que tienen invitados con carnet sin recibo, aquí con invitados, sin carnet y sin recibo; hagan otra cola los que perdieron el carnet, aquí los que perdieron el carnet y el recibo y aquí los que perdieron el carnet, el recibo y al invitado... A ver, a ver, tarjeta dorada al otro extremo, hagan espacio para que pase la señora de la chicha, gracias. Viene un socio y dice: "Señor, yo tengo mi carnet y mi recibo, pero mi invitado no sé cómo ha entrado antes que yo y se los ha llevado", y Calvo contesta: "Pucha, voy a tener que inventar otra cola. Hey tú, ya te vi, no te coles"; "¡Qué cosa, a mí, al "Akio" de Mirones Bajos! ¡...Are, ajo...!"

Ya adentro, 10 y 30. Con la misma seriedad con que se toma un temblor, la gran masa humana pugna por entrar al local. Ya en el interior se revisan por seguridad mochilas, bolsos o paquetes a la mano, y ese día justo te gradúas de piña: olvidaste dejar en tu casa el puntero láser con mira telescópica que usaste para tu exposición "Formas de apareamiento de los suspiritos azules", en la clase de pendexada artística del psicólogo Waldinsky Krolchenko. Analizando bien las cosas, tienes dos caminos: o te resignas a salir del club por las buenas (sin roche), o expones con gran elocuencia (citando a Fidel, Lenin y demás grandes hombres que haya parido madre alguna) el derecho que tienes de malograrle la vista a quien te dé la regalada gana porque para eso pagas tu plata. O también, después de algunas aclaraciones, puedes dejar en custodia el susodicho puntero y de paso dejas esa película que te prestó tu pata, ésa de la que dices: "Pero mamá, es sólo una clase de anatomía humana, me lo prestó mi amigo Alfredito", y ella pregunta: "Ah, sí, ¿y cómo se llama?", a lo que tú respondes con cara de inocente: "Dragon Pink, ma'...".

El periódico mural ya está puesto y hay cosas interesantes, pero no puedes detenerte; tu meta es conseguir asiento lo más cerca posible de la pantalla, y es que si nadie ha prometido guardarte un lugar tienes que correr como alma que lleva el diablo. Y cuando te pones a leer el periódico mural, empiezas leyendo el editorial y terminas dándole los buenos días al portero del colegio. Lo curioso es que tu nunca te moviste; te movieron, que es diferente. Y de regreso a tu lugar, cuando se juntan los que "vienen de ida" con los que "van de vuelta", se produce un choque de masas; tu avanzas y el de adelante te pide que retrocedas; pero hay un pata alto y con cara de pocos amigos detrás de ti, que tomaría muy mal si te le pegas demasiado, por lo que tratas de retroceder lo menos posible. Eso sí, guardar lugar está prohibido, pero si es uno solo no creo que haya tanto problema. Sin embargo, hay gente con una con...ciencia eclesiástica increíble; se sientan al inicio de la fila y dejan la mochila al otro extremo. Dice el conchudo: "Uy, lo siento choche, están ocupados", y tú respondes: "¡¿TODA LA FILA?!.. ¿Y dónde están?"; a lo que el conchudo replica: "Eh, se han ido al baño". Después (ya adentro) de las respectivas palabras de bienvenida y antes de empezar la función, aparece en la pantalla, entre truenos y relámpagos, el logotipo de Sugoi, y también se da algo que se ha hecho costumbre: todos abuchean en mancha; uno grita, el del costado lo sigue y después pregunta ¿por qué gritamos?, y así. Hacen alboroto como si eso fuera todo lo que van a ver, y por menos de cinco segundos que dura se desesperan. ¿Están con prisa? ¿Ya se van? Yo recuerdo cuando en las maratones de San Marcos (ni siquiera las del club), lejos de causar lo de ahora, lo tomaban como lo que es, el inicio de algo maldito. Pareciera que fue el año pasado (diablos, sí fue el año pasado).

Si sigue así, el Oso Panda va a estar en "vías de extinción". Muy pronto vamos a revelar quién es, para que los socios lo puedan conocer "de cerca" (el "cruel" editor).

David Cárdenas

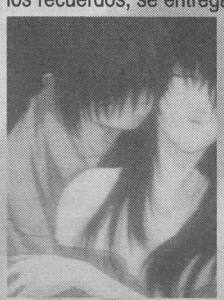
RUROUNI KENSHIN
HUELLAS DEL PASADO 2 OVA
TRAICIÓN AL AMANECER

Al descubrirse los planes del grupo rebelde de Kenshin para asesinar al emperador y derrocar al gobierno -idea de Miyabe, pero no compartida por Katsura- la policía secreta del gobierno (el grupo Shinsengumi) irrumpe en la reunión del grupo. En la refriega mueren muchos de los rebeldes, y el jefe Miyabe se suicida antes de caer prisionero. El grupo se dispersa y Katsura ordena a su principal asesino ocultarse hasta que mejore la situación. Así, Kenshin y Tomoe se establecen en un solitario valle a un día de camino de la ciudad de Otsu, lejos de las miradas de los curiosos. Los días transcurren, y viendo la necesidad de sustento, Kenshin, con la ayuda de Tomoe, se dedica a cultivar vegetales.

En uno de esos días llega Hie, quien es ahora el único nexo entre el destajador y los acontecimientos de la ciudad. Le cuenta que Katsura ha desaparecido y quizás esté muerto, pues la tropa Shinsen está acabando con todos. Le entrega además algo de dinero y le aconseja hacer medicinas y venderlas en la ciudad; pués un simple negociante no atraerá sospechas.

Kenshin sigue el consejo de Hie, y junto con Tomoe se convierte en vendedor ambulante. Las semanas pasan y Hie vuelve a visitarlos, pero esta vez es seguido por un espía. Hie cuenta a su jefe que Katsura ha huido, pero Battousai aún está a su alcance. Le dice también que sus habilidades se han relajado e incluso sus principios están cambiando, y pone al tanto a Enishi acerca de su plan para matar al destajador. En ese momento, el espía es descubierto; intenta huir, pero es eliminado rápidamente. Al día siguiente, Enishi se presenta ante su hermana Tomoe y le cuenta el plan para matar a Battousai; para su sorpresa, ésta se opone y lo envía de vuelta. Enishi no comprende por qué no desea vengarse del hombre que le arrebató su felicidad. Esa noche, Tomoe le cuenta a Kenshin varias cosas: que su padre vive en la ciudad de Edo y no tiene historial de lucha, que su madre murió al nacer Enishi, y que había estado comprometida con un amigo de la infancia. Pero la oposición tenaz de su hermano la hizo huir de casa y así conoció a Kenshin.

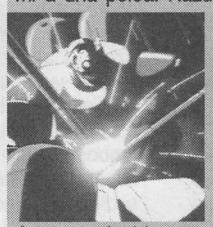
Al día siguiente, realizan la última venta, pues el invierno llegará pronto e imposibilitará el negocio hasta el próximo año. En el camino, los remordimientos por lo que le sobrevendría a su compañero atormentan a Tomoe. Y en la noche, invadida por los recuerdos, se entrega a Kenshin.



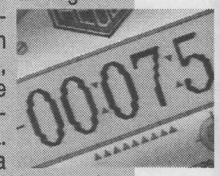
Al llegar el alba, la joven se marcha y deja a un Kenshin profundamente dormido. Al despertar, se encuentra con Hie, quien identifica a Tomoe como la traidora del grupo y señala el diario de ella como prueba incriminatoria. Kenshin no puede creerlo, pero al leer el diario la herida de su mejilla comienza a sangrar nuevamente.

GUNBUSTER OVA 2
EL DESAFIO DE LA VALIENTE NIÑA PRODIGIO

Al llegar a la estación espacial Silver Star, Kazumi y Noriko son presentadas a Jung Freud, prodigiosa piloto procedente de la Unión Soviética y considerada la mejor de su clase. Kazumi es presentada también como una excelente piloto, así que Jung ve en ella un rival por enfrentar. Reunidos todos los pilotos, el capitán Tatsumi les comunica que a fines de febrero estará construida la nave espacial Exelion, con la cual podrán salir al espacio a combatir a los monstruos espaciales, tal como lo hizo el gran Takaya. A manera de práctica, el capitán ordena un viaje alrededor de la Luna para evaluar la destreza de las pilotos, pero a mitad del viaje, Kazumi y Amano son interceptadas por Jung, que reta a Kazumi a una pelea. Kazumi, logra contener todos sus ataques, para luego continuar la lucha dentro del Exelion. Grande es su sorpresa cuando, en un área restringida, se topan con un monstruo espacial muerto. Noriko se da cuenta de que ellos habían sido los causantes de la muerte de su padre y empieza a llorar, al tiempo que se activa la alarma de seguridad. De vuelta a la Silver Star, Koichiro Ohta reprende a Kazumi y Noriko por evadir la práctica y entrar sin permiso al Exelion, pero les comunica que ha interceptado el informe que iba a llegar al capitán, pero sólo por esta vez. Más tarde, mientras Kazumi y Noriko se bañan, Jung entra, pide disculpas y se muestra extrañamente amistosa y liberal.

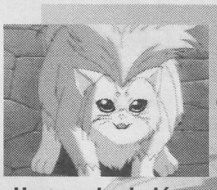


Los radares de la estación espacial detectan un objeto que se mueve a 99,8 % de la velocidad de la luz, desde el brazo Perseo de la Vía Láctea hacia el Sistema Solar, por lo que deciden enviar a las dos nuevas pilotos a investigar. Ambas son lanzadas en naves de práctica desde la órbita de Neptuno. Pero al alcanzarla, se dan con la sorpresa de que se trata de la nave espacial Luxion, la que el padre de Noriko capitaneaba hacía 7 años. Noriko, perturbada, entra en la nave pese a las órdenes de Koichiro, que tiene que darles alcance en una nave para traerlas de vuelta. Ahí se da cuenta de que para la nave -a esa velocidad- sólo han pasado dos días, y se siente con esperanzas de hallar vivo su padre. Pero al llegar al puente de mando, encuentra sólo un gran agujero. Koichiro, quien entra en la nave para rescatarla, la sujeta y la lleva de vuelta. Kazumi le comunica que se han retrasado 12 segundos, lo que en tiempo terrestre equivale a 6 meses. Al llegar al Exelion, ésta ya está terminada y lista para partir. Les espera un gran recibimiento, pero Noriko está muy afectada. A diferencia de los demás, para ella sólo ha pasado una hora desde lo sucedido, y se retira llorando.



EL HAZARD
EL MUNDO DE LAS BELLAS MUJERES

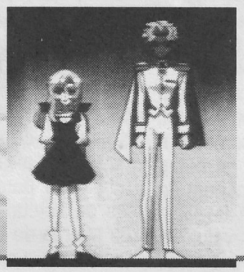
En tanto Makoto se repite una y otra vez que es hombre, una chica oculta en el cuarto confunde a Makoto con Fatora, se mete entre las sábanas y empieza a acariciarlo, pero no tarda en descubrir que "no es su princesa". Al amanecer, el escándalo del profesor Fujisawa los despierta a ambos. Ella explica que se llama Alielle y es la amante de la princesa Fatora. El profesor no termina de comprender este mundo. Más tarde, Rune y sus consejeros les explican a Makoto y compañía que el Ojo de Dios fue sellado por los antiguos dioses y que las sacerdotisas del Monte Muldon son las únicas que pueden romperlo. Así, deciden escalar la montaña en su búsqueda. Antes de partir, Rune le regala a Makoto un gato llamado Ura, que le sirvió como escudo a Fatora y ahora le servirá a él. Mientras Jinnai acaba de conquistar la nación de Gannan comandando las fuerzas de Bugrom, Galus Dama, prometido de Rune Venus, se revela como el que secuestró a la princesa al conversar con su servidora Kiraya, a quien manda a matar a la impostora en las montañas. Ellos esperan que el reino de Roshtaria y el de Bugrom se eliminen entre sí como lo hicieron los antiguos habitantes de El Hazard. Ya en las montañas, Makoto es interceptado por Jinnai, quien también fue enviado por Diva para evitar que despierten al Ojo de Dios. Los poderes del profesor Fujisawa logran evitar su perdición a manos de los soldados de Jinnai, pero no por mucho tiempo, y estando acorralados son salvados por Shayla Shayla, una de las sacerdotisas, quien acaba sin problemas con la tropa de Jinnai. Ella los lleva hasta su templo donde se encuentran con otra sacerdotisa, Afura Mann, a quienes Makoto trata de pedirles un favor. Pero ella se excusa por su falta de tiempo, y junto con Shayla Shayla se retiran volando a reunirse con la otra sacerdotisa llamada Miz Mishtal y no le dan tiempo a Makoto de explicarles nada. Al parecer, su viaje ha sido en vano.



UTENA ep 34-36

COMIENZO, RECUERDO, FINAL

El pasado no está claro en la mente de Utena, pues aunque recuerda a su príncipe no sabe decir exactamente cómo fue su encuentro. Akio, por su parte, continúa su extraño juego con Anthy al margen de Utena. De los recuerdos de todos los protagonistas vamos armando lentamente el rompecabezas que nos lleva a este último arco de la historia: el Apocalipsis, y la historia nos es revelada en una extraña función de teatro. Con muy oscuras intenciones, Akio, ayudado por Touga, va cercando a Utena y aumentando su control sobre ella, pero Touga duda de continuar. Utena no se defiende con convicción pero empieza a notar que algo está mal, y el recuerdo de cómo conoció a su príncipe empieza a abrise paso en su memoria.

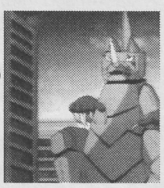


En medio de todo esto, Touga sólo es un peón más de los juegos de Akio; éste le pide que prepare un regalo para Utena, algo que la haga ceder más aún. Touga sonríe, pues opina que nada puede hacer que Utena cambie su forma de ser. Sin embargo, el regalo cumple su objetivo y Utena empieza a cambiar su actitud. Touga le pide a Utena hablar a solas y para esto la lleva a cabalgar, y al saltar un tronco Utena pierde el equilibrio y cae del caballo; sólo la oportuna aparición de Akio evita que salga herida. Utena se pregunta si es coincidencia lo del príncipe en su caballo blanco.

Pese a este incidente, Touga insiste y al final le hace una promesa: deben luchar; si ella gana, nadie más del Seitokai pretenderá a Anthy, pero si él gana ella será su mujer; Utena acepta la promesa para que nadie más moleste a Anthy. Una vez en la arena de duelos, Saijonji extrae su espada del pecho de Touga y el duelo comienza, y, apoyada por toda su fuerza y cumpliendo su promesa, Utena vence. Derrotado, Touga le advierte que ni el Fin del Mundo ni la Novia Rosa tienen derecho a tener corazón y que Utena ya está lista para ser la fuerza que revolucionará el mundo. Así acaban las luchas contra el Seitokai. Akio Ootori mueve su última ficha para terminar de debilitar a Utena. Utena no puede creer la escena que presencia.

NUKU NUKU ep 11

Juventud, cine y sudor juvenil



"El episodio a continuación será un poco fuera de lo usual" nos dicen antes de empezar. Los chicos se preparan para realizar su última "locura escolar": nada más digno que hacer su propia película, la misma que lleva por título: "Ultra Karen". Con el empleo de efectos propios de cualquier superproducción de Hollywood, esta película tendrá de todo, desde un gigantesco monstruo (de latón), aviones caza y una hermosa extraterrestre, hasta una ciudad para destruir y muchas ganas de divertirse. La trama se referirá al ataque a una ciudad, con la correspondiente defensa inútil de ésta. Llegará una exiliada estelar, deportada de su planeta por la particularidad de crecer exorbitantemente, lo que demostrará al colocarle unas gafas para el sol. Entre las grabaciones, los personajes harán gala de sus dotes de cantantes, ya sea para animar al grupo o para ser protagonistas del momento "una vez aunque sea". Como las sobonas de Shirakaba, que dejan sin habla a su jefa. Al final del día, Nuku Nuku sacará a relucir lo importante que es esforzarse en la juventud y sudar por ella, a lo que Ryuunosuke responde que los androides no sudan. Esto la afecta tanto que, al día siguiente mezcla sin darse cuenta un diálogo de la película con sus propias angustias. Pero, lejos de malograr la escena, le da un toque de dramatismo. Ya en casa, el Dr. Natsume le inserta un programa para que la chica gato pueda sudar a voluntad. Mientras tanto, una nueva arma de Mishima Industries se presenta sólo para demostrar que es un total fracaso. La batalla final ha comenzado. Con todo tipo de golpes y ataques muy parecidos a los del héroe al que pretende parodiar, **Ultra Karen** derrota con facilidad al temible monstruo, y la película termina entre felicitaciones y una foto de recuerdo del grupo de los recién graduados. Después de todo el trabajo, no hay nada mejor que un baño termal, perfecta ocasión para probar la nueva habilidad de Nuku Nuku. Al principio el programa funciona muy bien, pero pronto se sale de control, y el exceso de sudor termina por levantar por los aires a todas sus amigas, ante las incrédulas miradas de los varones del otro lado. Pero, queda la duda: **¿quién era Karen?**

KARE KANO ep 2

SECRETO COMPARTIDO

Yukino reflexiona acerca de su encuentro con Arima. Ha pasado una semana y el silencio se ha establecido entre ambos. Yukino espera con terror que Arima revele su secreto, pero no ocurre nada. Finalmente, Yukino llega a la conclusión de que Arima es "super honorable" y por eso se ha mantenido callado. Más aliviada y pensándose a salvo, vuelve a su vida normal. Sin embargo, una tarde Arima la detiene en el pasillo y le informa orondo que de ahora en adelante ella tendrá que hacer las tareas de él, pues de lo contrario sería lamentable que todos se enteraran cómo es en realidad la impecable estudiante. Humillada, Yukino acepta el chantaje y cree descubrir así el verdadero lado de Arima. La cantidad de tareas y obligaciones es abrumadora, pero al mismo tiempo propicia que ambos empiecen a pasar más tiempo juntos; mucho tiempo juntos, realmente.

Al margen de la sucia treta, Yukino siente que Arima es un chico especial, amable y considerado, y, sin entender cómo, lo empieza a estimar. Por su parte, Souichirou siempre la recibirá con una sonrisa y conversarán largo y tendido. En casa, durante la cena, la pequeña Kano pone el dedo sobre la llaga: Yukino llega tarde y ya no usa su buzo de siempre, por lo que concluye matemáticamente que debe tener enamorado. De inmediato salta consternado su padre, quien no puede creer que su hija quiera a otro hombre que no sea él; Yukino sólo atina a negarse rotundamente. Pero la verdad es otra. Yukino siente algo por Arima que no puede entender, pero al mismo tiempo cree que a él le gusta la Yukino falsa y no la que ahora es. No obstante ya está harta; Yukino se enfrenta a Arima para decirle que ya no quiere hacerle más tareas ni soportar más humillaciones, y luego huye a todo correr por los pasadizos del colegio. Lo que no se esperaba es que de pronto oye los pasos de su ofensor detrás de ella, y tras una furiosa persecución, ambos terminan en el suelo del patio. Arima le exige a Yukino mostrarle su rostro, pero luego se sorprende. Una llorosa chica se confiesa culpable de todos sus defectos y además le reclama algo de comprensión. Arima se disculpa y le dice que el supuesto chantaje era la única manera de estar cerca de ella, y entonces Yukino comprende que su lado verdadero sí había sido grato para él. Finalmente deciden ser amigos íntimos, pero al mismo tiempo guardan dentro de sí un sentimiento que poco a poco se hace más profundo.

Tenkuu no Escaflowne
La Película

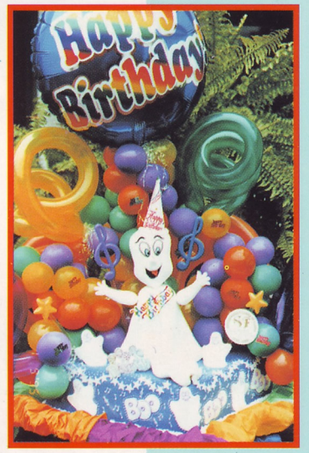
KARAOKE
Angello'S
DISCOTEQUE

MASAKA

ORGANIZACIÓN SABINA DE FLORES

ENSEÑA Y PREPARA

La Torta de Tus Sueños



en infantiles con los personajes del momento, de matrimonio, 15 años, etc. Finas y elegantes para toda ocasión.

Los Halcones 551-553 (alt. 9 y 10 de Av. Aramburú)
Telefax: 441-1358 878-2629

Con tus Cereales Nutri Meals Junta los Stickers de

NUTRI MEALS
HIGH QUALITY
El Sabor de América

ドラゴンボール
DRAGON BALL Z™

...Y acompaña a tus personajes favoritos en todas sus aventuras!

Búscalos dentro de las bolsitas

Taller de Introducción a las Técnicas del Manga

Curso superintensivo que incluye tanto conceptos básicos del dibujo como las técnicas más importantes para desarrollar adecuadamente una historia bajo el estilo del manga (historieta japonesa). Las prácticas son permanentes desde el primer día y se las combina con los principales conceptos teóricos, tales como:

- Construcción de personajes
- Anatomía básica
- Figura masculina y femenina
- Tratamiento de ojos, cabello y ropa
- Expresiones y elementos de apoyo
- Poses y estilización de la figura
- Líneas cinéticas
- Líneas de enfoque
- Superposición y secuenciación de viñetas
- Superdeformed

Requisitos: la edad mínima requerida es de 11 años. No es necesario haber recibido formación teórica en dibujo, pero sí se necesita una GRAN disposición para practicar, pues las tareas son permanentes (se asignan en cada clase y se devuelven en la siguiente).

Duración del curso: el taller tiene una duración de tres meses, divididos en 2 meses de clases de dibujo aplicado al manga, 1 mes de clases de téctinas de manga y 1 mes adicional de evaluación supervisada. Las clases tienen lugar los días lunes y viernes, para un total de 24 sesiones y 48 horas de clases.

Horarios: el próximo taller se desarrollará en un horario único: de 6:00 a 8:00 pm.

Profesores:
Carlos Anglas Rabines (autor de "El Anillo de Sor")
Carlos Méndez Chang (autor de "¡Miau!" y "Mushiik")

Costo de inscripción: S/. 12.00 por concepto de matrícula. Durante los tres meses de clases, la mensualidad será de S/.100.00. El mes adicional de evaluación supervisada no tienen costo alguno. El pago incluye:
- *Dos separatas (técnicas de dibujo y técnicas de manga), con más de 100 páginas repletas de ejemplos tomados de mangas originales.*
- *Certificado de participación. Se entregará un certificado de participación a cada alumno que cumpla con entregar la evaluación final*

Adicionalmente, los alumnos que reciban una nota destacada en su certificado podrán publicar su trabajo en el suplemento **Tenkaichi** *de la revista*

Inicio: lunes 13 de setiembre

Mayores informes en
CENTRO CULTURAL PERUANO JAPONÉS
Unidad de Cursos
Gregorio Escobedo 803, Jesus María
Lima 11, Perú
Tel. 463-0606 Fax 463-5767
cultura@apjp.org.pe